MangaZone

N.º 20 425 Ptas.

漫画ゾーン

JUMP COMICS
DRAGON BALL
ドラゴンボール
鳥山 明
巻四十一 がんばれ超ゴテンクスくん
Porte, Angel!
Noriko

OH! MY GODDESS

POWER RANGERS LA PELÍCULA

NINJA SCROLL

PATLABOR THE MOVIE

DRAGON BALL Z

RECORD OF LODOSS WAR

SUMARIO

Portada: Marta-Noriko Simó Amezawa
2....**Sumario**
3....**Editorial**
4....**Noticias:** Japón, U.S.A. y España.
12..**Record of Lodoss War:** La obra más fantástica del anime.
16..**Power Rangers:** La película (o similar).
18..**Dragon Ball Z:** La resurrección de Gokuh.
20..**Devil Robot:** Desde otra dimensión.
21..**El Mundo de Rumiko:** La famosa colección de la autora, por fin al completo.
24..**Gunhed:** Imagen real y gran decepción.
Poster: Carlos "DARKMIND"
28..**Opinión:** no ver la viga en el ojo propio.
29..**Animelomanías:** νGundam.
30..**Erotismo en el Manga IV:** La censura.
34..**Patlabor The Movie:** 1999: Tokyo War.
36..**Japón Japón:** El sistema educativo.
38..**Oh! My Goddess:** El famoso cómic llega a nuestras pantallas.
40..**Macross Plus:** Top Gun Macross.
42..**Ninja Scroll:** La obra maestra de Kawagiri.
44..**Digital Devil Story/Love City.**
45..**Taller de Animación:** Ahora sí que acaba con Mikimoto (creo).
50..**Correo MangaZone.**
Contraportada: Osamu Horiuchi

STAFF y Demás Fauna

Editores: Santiago Forés, J. Javier Martínez y Alejandro Maicas
Redactor jefe y maquetación:
Jose Javier Martínez
Productor ejecutivo: Santiago Forés
Tratamiento de imágenes:
Javier Martínez
Juan Gómez Martín
Special Thanks To: A Fernando, por su colección aún más inmensa de mangas cochinotes que tan amablemente nos ha prestado, y a Carlos, que se viene de sus vacaciones para que pueda haber un MangaZone.

Equipo MangaZone

Articulistas para este número:
Gonzalo B. Tello
Luis "apalizado con perfect por Dhalsim" Alís
Carlos Blas "DARKMIND"
Nacho "Elfo Oscuro" Larraz
Juan Gómez "puedo repetir las páginas?" Martín
Santiago "MoonHunter" Forés
Javier "apalizando fistros con Dhalsim" Martínez

Dibujantes para este número:
Marta-Noriko Simó Amezawa
Carlos "DARKMIND"
Juan Gómez Martín
Osamu Horiuchi (sí, lo hemos "fichao")

Lectores: espero que haya alguno, porque esto de quedarse pringando en casa mientras todos se van a la playa es una putada. Y si no ganas ni un duro, es que encima se te ríen y te tiran piedras cuando sales a la calle.

¡Que somos seres humanos, hombre!

KRYPTON
COMICS

TODO EN COMICS
NACIONALES - IMPORTACION
MANGAS
SUPERHEROES
ETC

Y TODO EN MERCHANDISING:
POSTERS
PELÍCULAS
COMPACT DISCS
LIBROS DE ILUSTRACIONES
VIDEOJUEGOS
CAMISETAS
FIGURAS

SERVICIO DE RESERVA Y VENTA POR CORREO

C/. MATIAS PERELLO, 25, B - TEL. 395 65 85 - 46005 VALENCIA

¿Tienes dificultades en tu localidad para conseguir los cómics que te interesan?

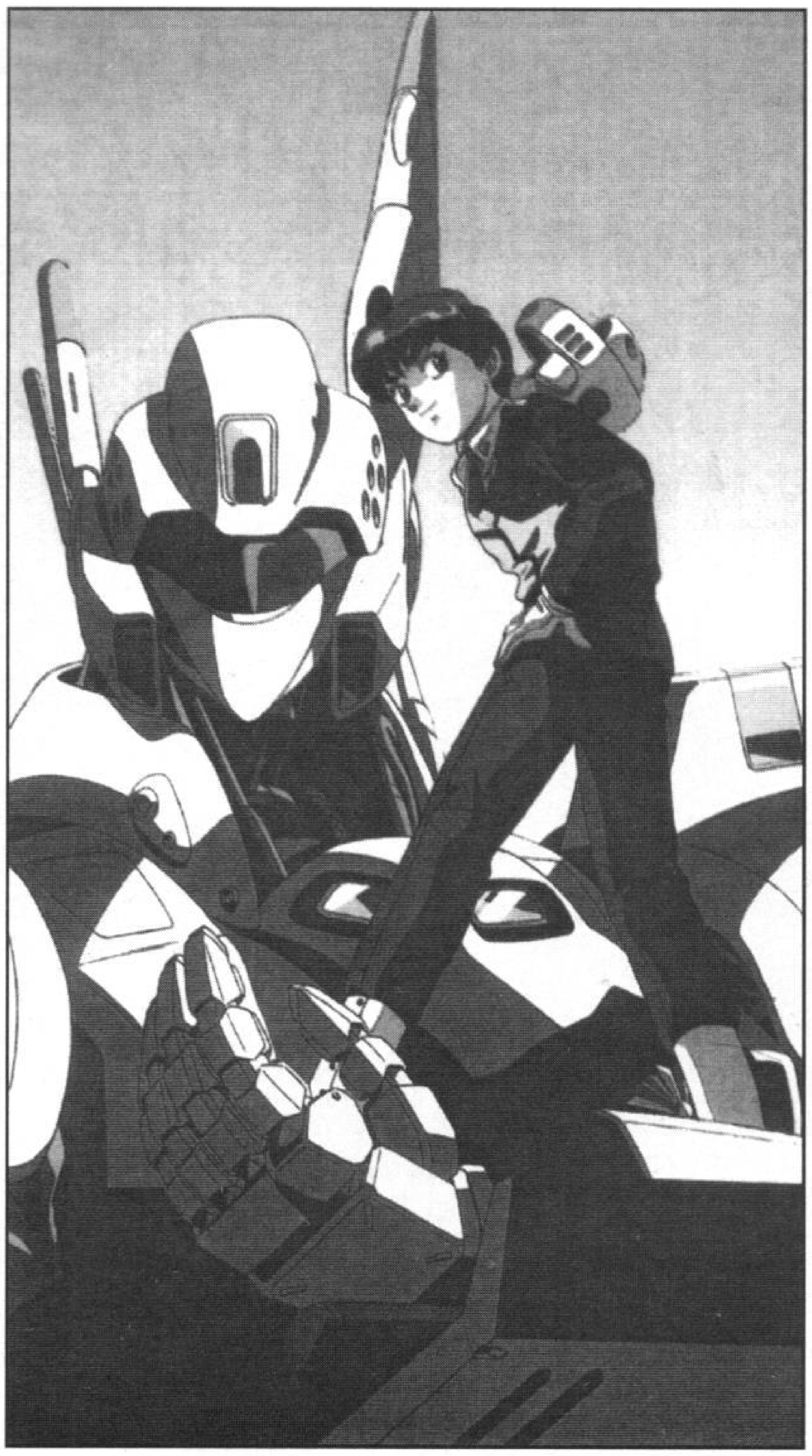
En FUTURAMA te abrimos carpeta a tu nombre, reservando los ejemplares que nos digas, para remitírtelos cuando nos indiques.

FUTURAMA

SERVICIO DE RESERVA Y VENTA POR CORREO
96-351 91 88
GUILLEM DE CASTRO, 53
46007 - VALENCIA

EDITORIAL

¡HOLA, AMIGOS Y AMIGAS!



Bueno, para empezar, felices vacaciones. Las que debéis haber pasado, porque esto lo debéis estar leyendo en Septiembre, si no me equivoco. Nosotros —al menos algunos de nosotros— nos hemos quedado a sudar en la ciudad, sin playa ni aire acondicionado, trabajando como locos (o como tontos) para que podáis tener vuestro MangaZone y aplaquéis ese síndrome de abstinencia de la pradera que os embarga.

Lo más destacable que se avecina es sin duda el proyecto de Canal+ de proyectar anime regularmente, así como la próxima celebración del Salón del Manga que se celebrará el próximo mes en Barcelona. Más información en cuanto nos la faciliten (si es que alguno de los implicados se digna hacerlo).

En cuanto a lo demás, se nos han quedado un poco pobres las Noticias España, pero a última hora nos llegó el comunicado de ADAM, la Asociación para la Defensa del Manga y el Anime, y nos pareció oportuno dedicarles la mayor parte de la sección. Espero que os sea de utilidad.

El problema con el correo parece haber sido solucionado, así que a partir de ahora podremos volver a funcionar con normalidad. De todos modos, pensad que por mucho que nos lo pidáis no podemos contestar todas vuestras cartas. Ya decidimos incluir sólo las contestaciones para ahorrar espacio y poder atender a más de vosotros, pero aún así el espacio apenas nos da para contestar a cuatro o cinco de vosotros, y da mucha grima leer a 60 ó 70 personas que te dicen: "por favor, por favor, contestadme, ya os he escrito 7 veces" o "por favor, por favor, publicad mi dibujo", sabiendo que sólo caben cinco cartas. Nos gusta mucho leerlas, y nos mantienen ilusionados y en contacto con vosotros, pero no se le pueden pedir peras al olmo (¿quién es un olmo? —Luis).

Y nada más. En nuestro próximo número hablaremos sobre Kiki's Delivery Service, X y Yawara! (si no se tuerce nada), y puede que comencemos (tras 9.452.805 peticiones) con un pequeño curso de japonés. Y, por supuesto, los resultados del Concurso de KOR. Aviso: posiblemente habrá sorteo, pues ha habido varios acertantes.

¡Ah! Y dice Luis que, si no me importa, siga que el nuevo logo lo ha diseñado él. Así que ya sabéis. Hablamos el próximo número. Hasta entonces.

Jose Javier Martínez

Fe de erratas:

Dice Luis que lo de Dhalsim es mentira. Pero el otro día le hice un perfect contra Ken. Y otro contra Cammy. Y eso que normalmente yo juego con Ryu. Y además, ¿quién es aquí el editor? ¿Ein?

Lamentamos profundamente los errores que aparecieron en algunas imágenes. Se debieron a conflictos entre programas. A mí me hizo menos gracia que a vosotros, que me pasé la tira de horas con ellas, así que dejad de protestar.

Por cierto, dado que las cartas han sufrido un pequeño retraso, como os comenta Santiago en el Correo, **el plazo de participación se amplía en un número**. Así que corred, pecadores, que aún estáis a tiempo. Total, vais a perder...

Los copyrights mencionados, salvo error u omisión, son propiedad de sus respectivos posesores. MangaZone reconoce los derechos de los autores sobre las partes de sus obras aquí reproducidas, las cuales lo son con fines informativos, y no busca infringir sus derechos. Asímismo, queda prohibida la reproducción total o parcial de las ilustraciones y/o artículos originales aparecidos en MangaZone, salvo con fines informativos. ¡Y eso va por tí! ¡Sí, sí, tú! ¡Informativos!

Filmación de fotolitos:
NOVA
COMPOSICION
MATIAS PERELLO 34 / 46005-VALENCIA
TELS 334 70 28 - 374 49 76 / FAX 373 86 13

Impresión:
GRAFICAS ANDUJAR

Distribución:
DISTRIMAGEN
Rosa de Silva. 14. 28020 Madrid. Spain. Tel: (91) 5705975. Tel/Fax: (91) 5705975

Noticias Japón

The 17th Anime Grand Prix

La revista Animage organiza todos los años el Anime Grand Prix, unos premios en los que se votan las series y personajes preferidos por los fans japoneses. La revista incluye un inserto en un número anterior con una lista de todo el anime disponible para votar, que va desde una fecha a otra y que incluye películas, OVAs y series de TV. El Anime Grand Prix es el premio votado por aficionados más importante de la industria del anime, y su relevancia es tal que en muchas ocasiones se toma más en cuenta que los premios profesionales. Este año el resultado ha sido éste:

Mejor Trabajo Global

1- *Yu Yu Hakusho*
2- *Sailor Moon S*
3- *Akazukin Chacha*
4- *Aa Megami Sama*
5- *Macross 7*
6- *Magic Knight Ray Earth*
7- *Blue Seed*
8- *V Gundam*
9- *G Gundam*
10- Film *Sailor Moon R*

Mejor Personaje Masculino

1- Kurama (*YuYu Hakusho*)
2- Basara Netsuki (*Macross 7*)
3- Hiei (*Yu Yu Hakusho*)
4- Adeu (*Ryu Knight*)
5- Domon Cash (*G Gundam*)
6- Mamoru Kusanagu (*Blue Seed*)
7- Shiine (*Akazukin Chacha*)
8- Yusuke Urameshi (*Yu Yu Hakusho*)
9- Keiichi Morisato (*Aa Megami Sama*)
10- Tadao Yokohima (*Ghost Sweeper Mikami*)

Mejor personaje absoluto (no limitado)

1- Kurama (*Yu Yu Hakusho*)
2- Nausica (*Kaze no Tani no Nausica*)
3- Belldandy (*Aa Megami Sama*)
4- Ami Mizuno (*Sailor Moon*)
5- Nadia (*Fushigi no Umi no Nadia*)
6- Hiei (*Yu Yu Hakusho*)
7- Yusuke Urameshi (*Yu Yu hakusho*)
8- Usagi Tsukino (*Sailor Moon*)
9- Momo (*Mahou no Princess Minky Momo*)
10-Chacha (*Akazukin Chacha*)
(Ryo Saeba en el 13 y Madoka Ayukawa en el 15)

Mejor Personaje Femenino

1- Haruka Tenoh (*Sailor Moon S*)
2- Belldandy (*Aa Megami Sama*)
3- Mylene (*Macross 7*)
4- Chacha (*Akazukin Chacha*)
5- Ami Mizuno (*Sailor Moon R*)
6- Momiji (*Blue Seed*)
7- Karada (*Yu Yu Hakusho*)
8- Hikaru (*Ray Earth*)
9-Minako Aino (*Sailor Moon R*)
10- Usagi Tsukino (*Sailor Moon R*)

Mejor Canción de Anime

1- Yuzurenai Onegai (OP *Ray Earth*)
2- Daydream Generation (ED *Yu Yu Hakusho*)
3- Seventh Moon (OP *Macross 7*)
4- Carnival Babel (OP *Blue Seed*)
5- Taiyo ga mata kagayaku toki (OP *Yu Yu Hakusho*)
6- My Friends (ED *Macross 7*)
7- Moonlight Densetsu (OP *Sailor Moon S*)
8- Moon Revenge (Film *Sailor Moon R*)
9- Bishoumi no Bakudan (*Yu Yu Hakusho*)
10- Chacha ni Omakase (OP *Akazukin Chacha*)

Mejor Anime Absoluto (no limitado)

1- *Yu Yu Hakusho*
2- *Kaze no Tani no Nausica*
3- *Sailor Moon S*
4- *Fushigi no Umi no Nadia*
5- *Aa Megami Sama*
6- *Sailor Moon*
7- *Tenku no Shiro Laputa*
8- *Akazukin Chacha*
9- *Macross 7*
10- Film *Sailor Moon R*
(*Z Gundam* en el 12, *Urusei Yatsura* en el 16 y *Macross-Ai-Oboeteimasuka?* en el 18)

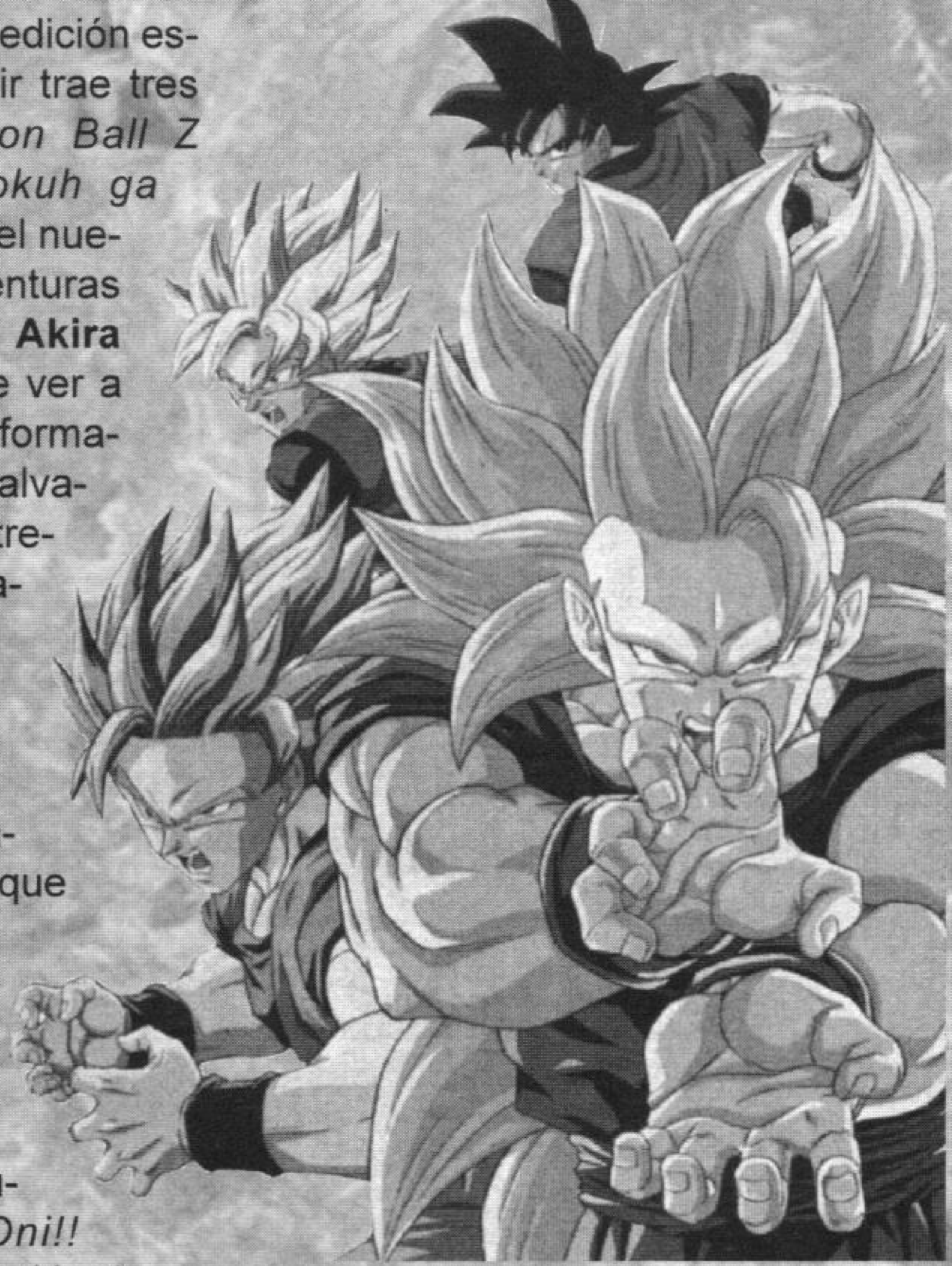
Los apartados no limitados son globales, no limitados por el periodo indicado para votar y se puede elegir cualquier anime de cualquier año. He omitido el apartado de mejor actor de doblaje pues es un tema que no creo que interese a muchos (bueno, por si a alguien le interesa y sabe quien és, ha ganado **Megumi Ogata**).

©Naoko Takeuchi/Kodansha·TOEI Doga

©Yoshihiro Togashi/Shueisha·TOEI Doga

Toei Anime Fair, edición de verano.

Como es tradicional, la edición estival de la Toei Anime Fair trae tres nuevas películas: *Dragon Ball Z Ryuken bakuhatsu!! Gokuh ga yaraneba dare ga yaru* es el nuevo film que sigue las aventuras del malogrado cómic de **Akira Toriyama**. En él se puede ver a Gokuh en su tercera transformación en su lucha contra el malvado Tapioca. También se estrena la primera película basada en el cómic de *Kouji Kiriyama NINKÛ*. Este cómic, publicado en el Shukan Shonen Jump, ya había recibido una adaptación en un anime semanal que se emite en la cadena Fuji TV. Y por último, se estrena la cuarta película basada en el manga de baloncesto *SLAM DUNK*, De **Takehiko Inoue**. Su título, *Kiero Basketman Oni!! Hanamichi to Rukawa no atsuki natsu*. Estas tres películas se han estrenado el pasado 15 de Julio.


©Bird Studio/Shueisha·Fuji TV·TOEI Doga

Kazu & Yasu

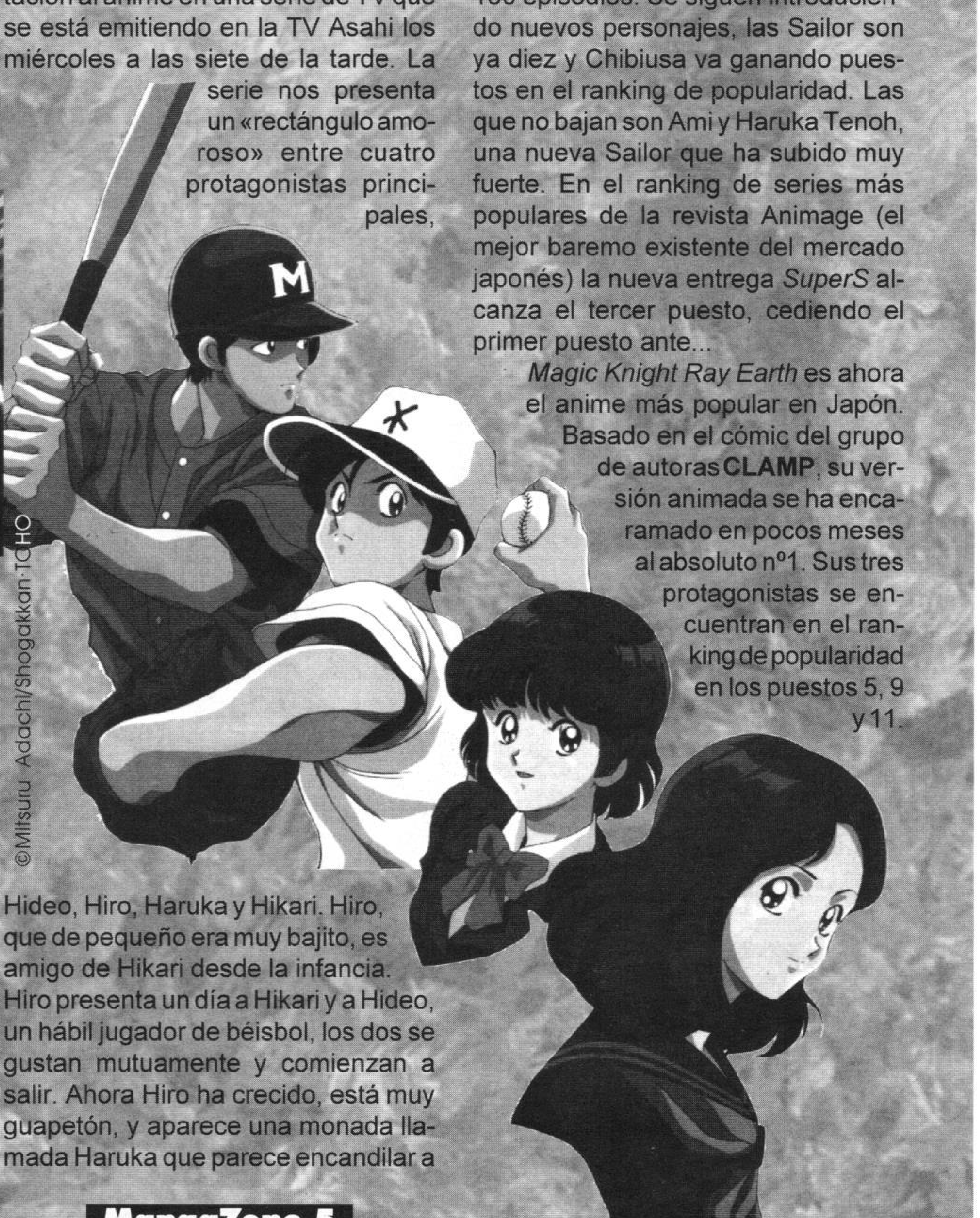
El director de animación y diseñador de personajes Ichito Komatsuhara es el encargado del grafismo del film *KAZU&YASU Hero Tanjou*, un film de fútbol en el que se cuenta la historia de dos jóvenes japoneses (Kazuhiro y Yasuhiro) ases del fútbol. Con un tratamiento hiper-realista (aparecen jugadores de la J League), este film es la prometedora alternativa para los fans del anime y del fútbol «serio». Se estrena a nivel nacional el 22 de Julio. Se han reunido para realizarlo dos productores atípicos: T&K Telefilm y Triangle Staff.

©Kazu&Yasu Project

H2 por fin en anime

El popular manga de **Mitsuru Adachi**, que se sigue publicando en la revista de Shogakkan Shukan Shonen Sunday, recibe por fin (¡por fin!) adaptación al anime en una serie de TV que se está emitiendo en la TV Asahi los miércoles a las siete de la tarde. La serie nos presenta un «rectángulo amoroso» entre cuatro protagonistas principales, Hideo, Hiro, Haruka y Hikari. Hiro, que de pequeño era muy bajito, es amigo de Hikari desde la infancia. Hiro presenta un día a Hikari y a Hideo, un hábil jugador de béisbol, los dos se gustan mutuamente y comienzan a salir. Ahora Hiro ha crecido, está muy guapetón, y aparece una monada llamada Haruka que parece encandilar a y encandilarse con Hiro justo cuando Hikari estaba mirándole con unos ojos completamente nuevos. Además, Hiro (pitcher) y su amigo Atsushi Noda (catcher) han sido, con su antiguo colegio, campeones nacionales de béisbol de escuelas medias (Chugakkou) dos años seguidos, pero ingresan en un instituto Koukou que no tiene club de béisbol. ¿Por qué?

Producida por Toho y la propia Shogakkan, *H2* promete convertirse en una de las mejores series de anime de los últimos años. Mucha suerte. El Maestro de Maestros cabalga de nuevo en la tele. El primer episodio se emitió el 1 de Junio. Por cierto, *H2* viene de que los cuatro starrings tienen nombres que comienzan por H.

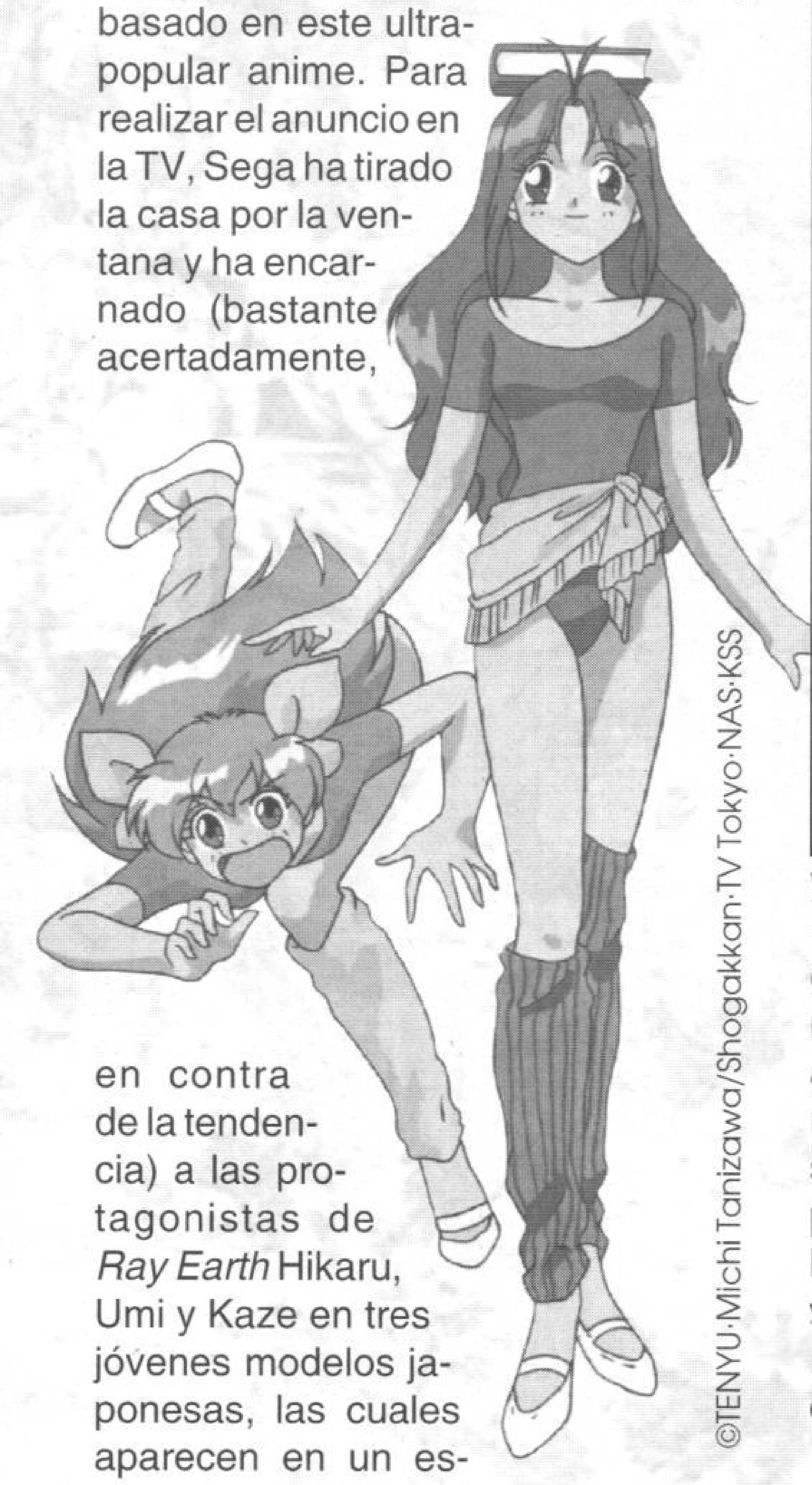

©Mitsuru Adachi/Shogakkan·TOHO

Invasión de Shojo Anime

Y cambio de título, el tercero para ser exactos, para el popular anime basado en el manga de **Naoko Takeuchi**. *Bishojo Senshi Sailor Moon SuperS* (pronunciado «supers») alcanzará dentro de poco tiempo la cifra de 150 episodios. Se siguen introduciendo nuevos personajes, las Sailor son ya diez y Chibiusa va ganando puestos en el ranking de popularidad. Las que no bajan son Ami y Haruka Tenoh, una nueva Sailor que ha subido muy fuerte. En el ranking de series más populares de la revista Animage (el mejor baremo existente del mercado japonés) la nueva entrega *SuperS* alcanza el tercer puesto, cediendo el primer puesto ante...

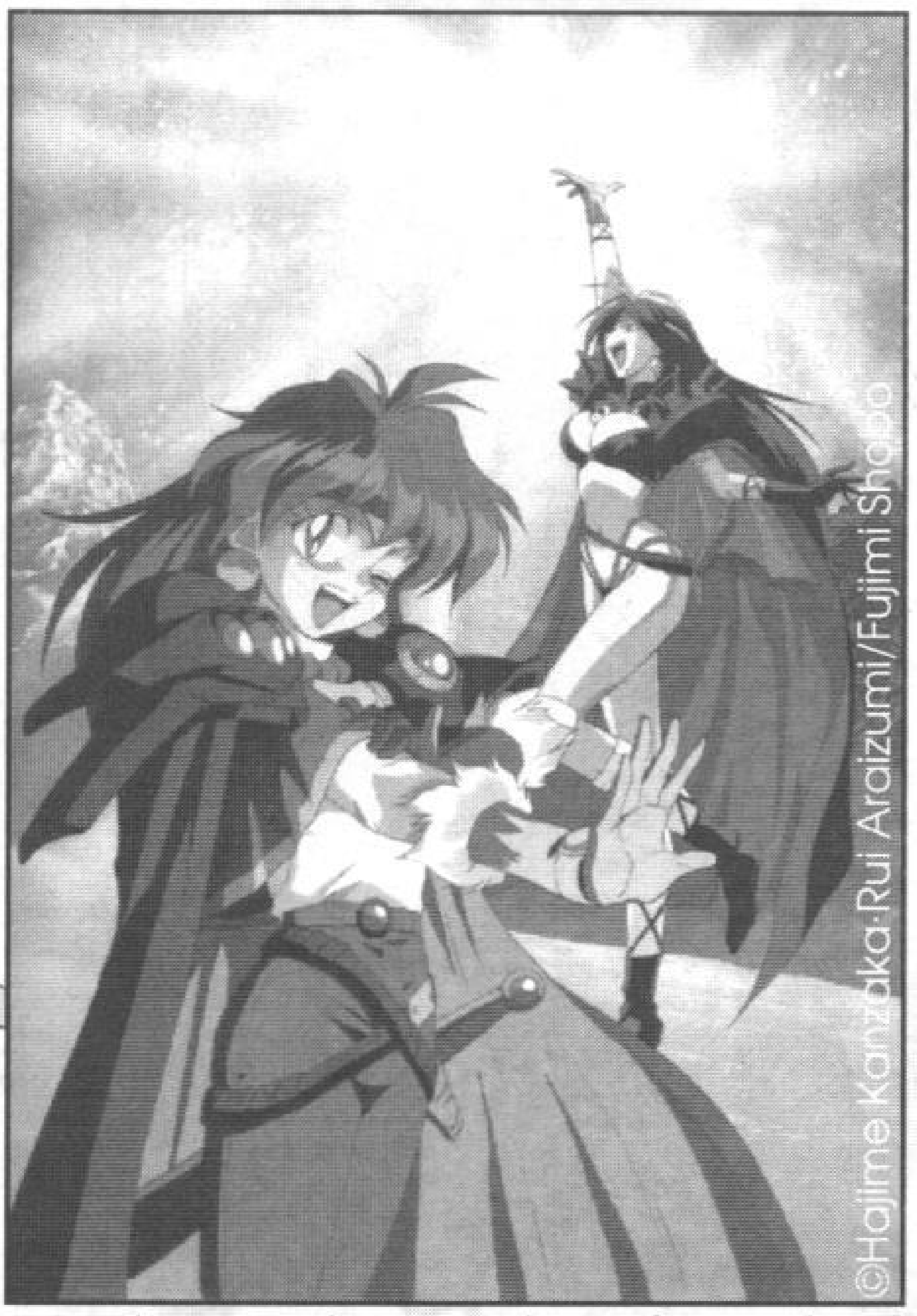
Magic Knight Ray Earth es ahora el anime más popular en Japón. Basado en el cómic del grupo de autoras **CLAMP**, su versión animada se ha encaramado en pocos meses al absoluto nº1. Sus tres protagonistas se encuentran en el ranking de popularidad en los puestos 5, 9 y 11.

Acaba de aparecer para la consola Sega Saturn un juego de *role-playing* basado en este ultrapopular anime. Para realizar el anuncio en la TV, Sega ha tirado la casa por la ventana y ha encarnado (bastante acertadamente, en contra de la tendencia) a las protagonistas de *Ray Earth* Hikaru, Umi y Kaze en tres jóvenes modelos japonesas, las cuales aparecen en un espectacular clip con una canción cantada por Michimi Tamura.



©TENYU·Michi Tanizawa/Shogakkan·TV Tokyo·NAS·KSS

Por su parte, *Ai Tenshi Densetsu Wedding Peach* acaba de empezar. Y si *Ray Earth=Sailor Moon 2*, *Wedding Peach=Sailor Moon 3*. Se repite (como ya vimos el pasado número) el «pattern» de chicas transformables en guerreros justicieros embutidas en microtrajes. Sea como fuere, y sin ánimo de rebajar ninguna de las anteriores obras, los productores japoneses deberían intuir que hay un gran público femenino ansioso de héroes y heroínas que sería capaz de ver más variedad. La prueba es *Marmalade Boy*, un shojo manga «corriente» (me explico, ¿no?) que ha alcanzado un gran éxito (ver Noticias Japón nº 19). Sin embargo, la tendencia general es considerar cada serie como un fenómeno individual y no como una copia. Y es que aunque la funda parezca siempre la misma, el contenido cambia, y apasiona a muchas (y muchos) fans.



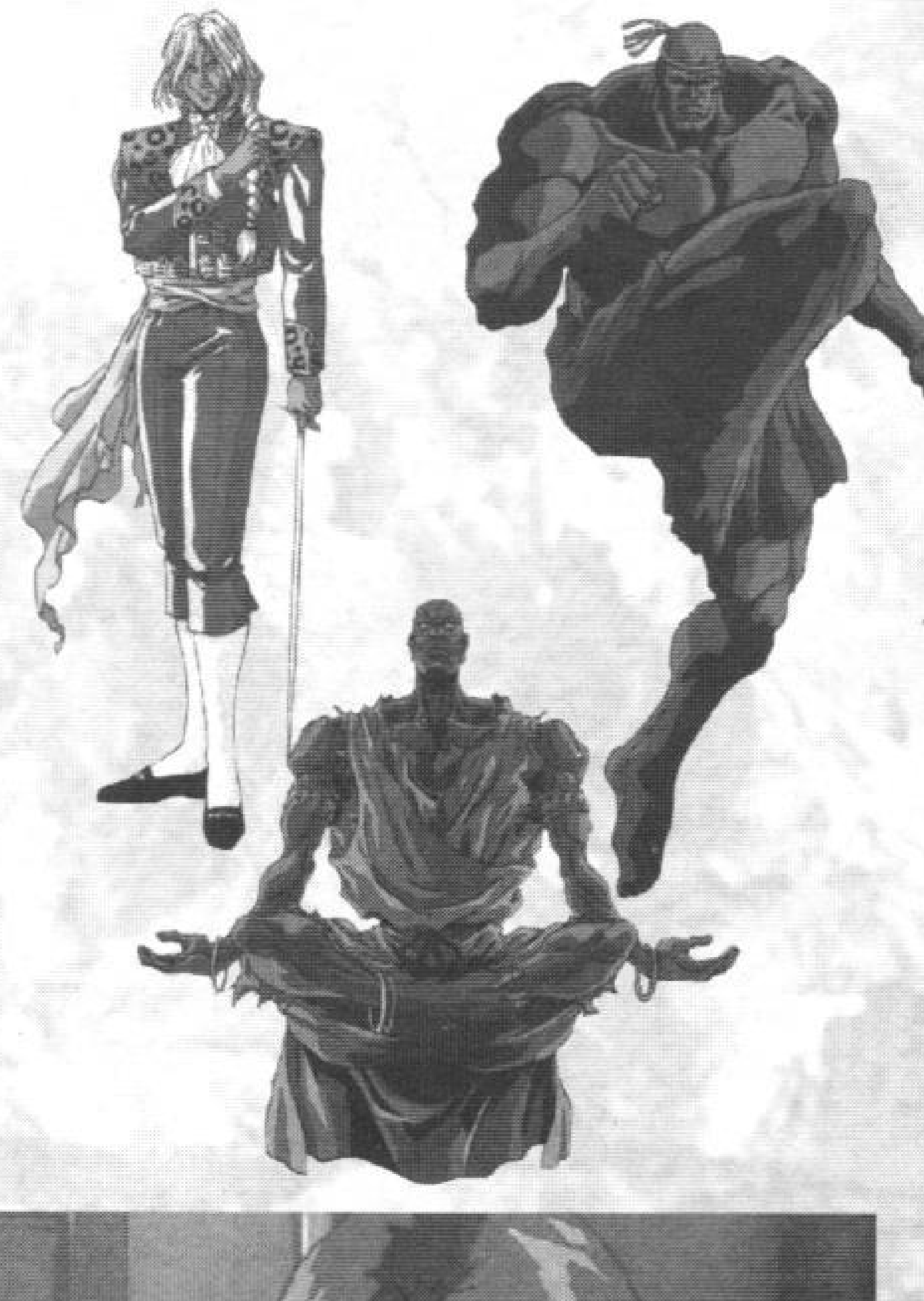
©Hajime Kanzaka·Rui Araizumi/Fujimi Shobo

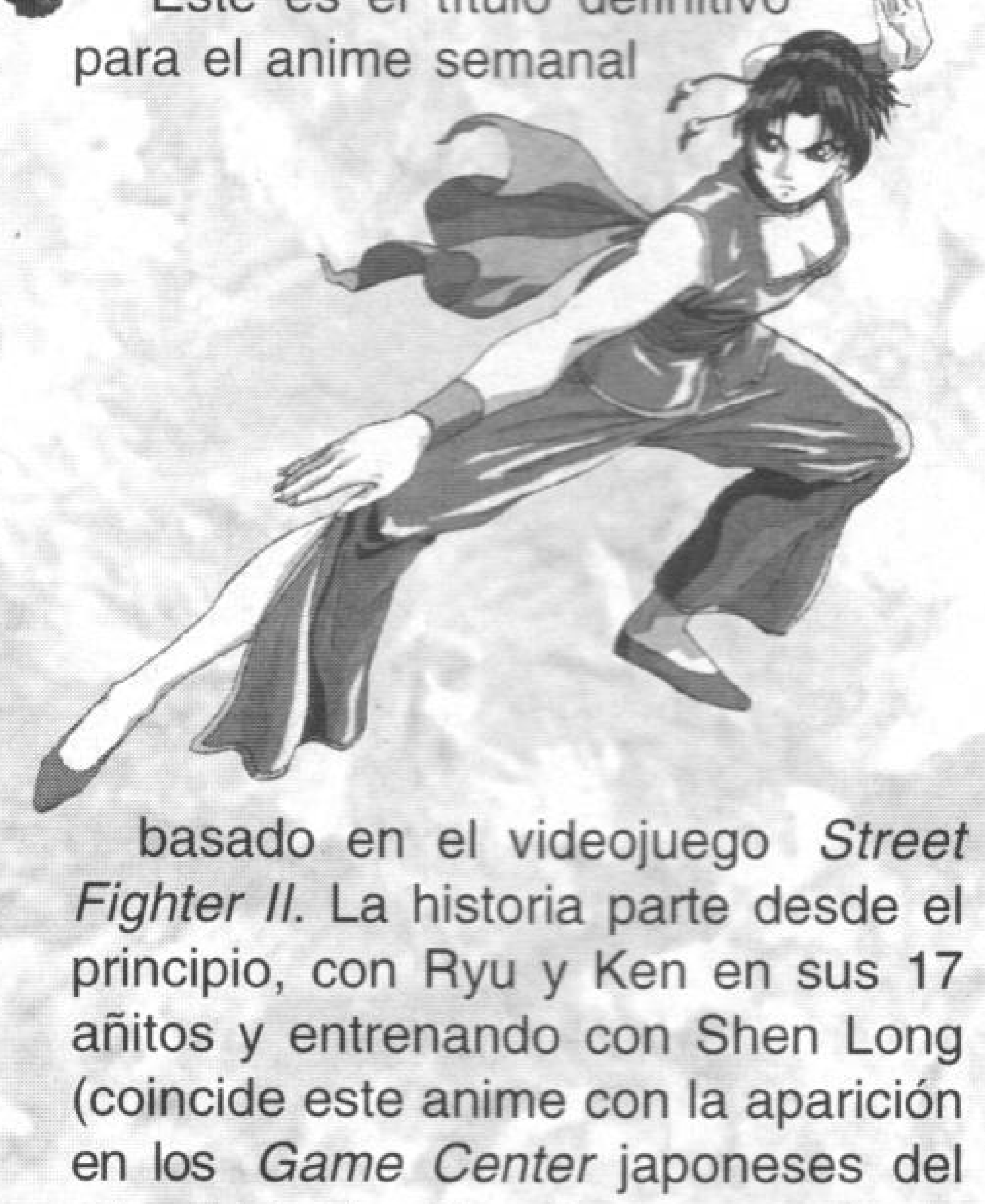
Slayers

Kurage y Namako son dos bellas guerreras que poseen poderes de magia y hechicería. Sus aventuras en un mundo fantástico-medieval comenzaron silenciosamente a publicarse en forma de novela de fantasía en las páginas de la revista Dragon Magazine de la editorial Fujimi Shobo. Sus creadores, **Hajime Kanzaka** (guionista) y **Rui Araizumi** (diseñador visual e ilustrador de la novela), han visto como su obra pasaba a ser un popularísimo juego de rol, más tarde apareció la versión de juego de aventura para PC-98, después vino la versión para Super Famicom, se acaba de estrenar una serie semanal de anime el pasado mes de abril en TV Tokyo... y ahora se anuncia el estreno a nivel nacional de un film de anime para salas de cine. Está dirigido por **Kazuo Yamazaki**, quien ya hizo lo propio con *Boku no Chikyu wo Mamotte* y *Five Star Monogatari*. Junto con el film *Legend of Cristania*, *Slayers* conforma un veranito de mucha fantasía épica.

Street Fighter II V

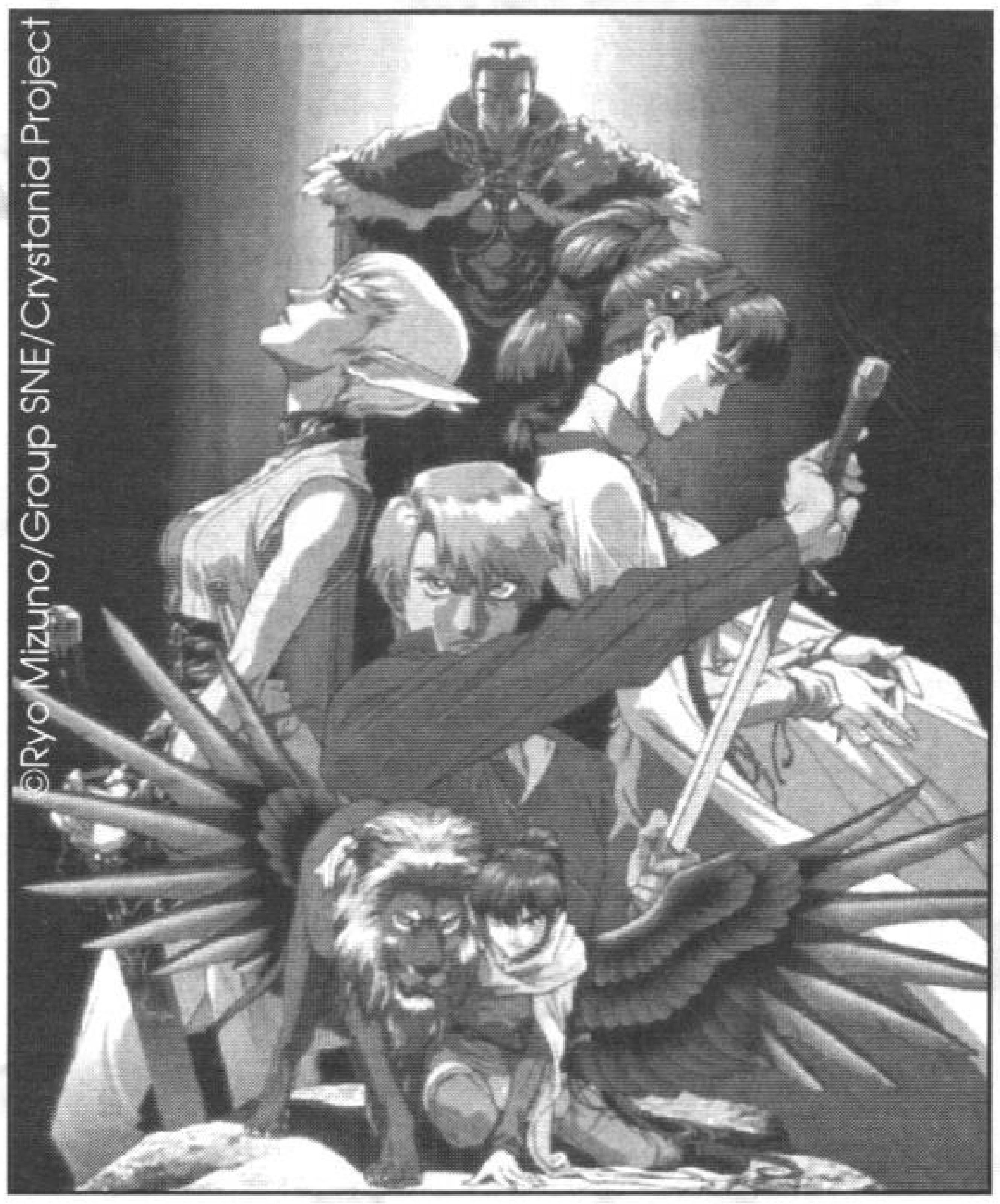
Este es el título definitivo para el anime semanal basado en el videojuego *Street Fighter II*. La historia parte desde el principio, con Ryu y Ken en sus 17 añitos y entrenando con Shen Long (coincide este anime con la aparición en los *Game Center* japoneses del *Street Fighter Zero*, la nueva entrega de la saga de juegos, en la que la acción se situa antes del primer juego *Street Fighter)*. Han hecho ya una espectacular aparición en la serie Chun Li (15 años), Dhalsim, Sagat y Balrog con un vestuario completamente renovado, especialmente éste último.





©CAPCOM/Group TACK·Amuse·Yomiuri TV

Fei Long y los demás personajes irán haciendo su aparición poco a poco. Por cierto, que Sagat no tiene cicatriz alguna en el pecho, así que aún falta el legendario *shoryuken* de Ryu...

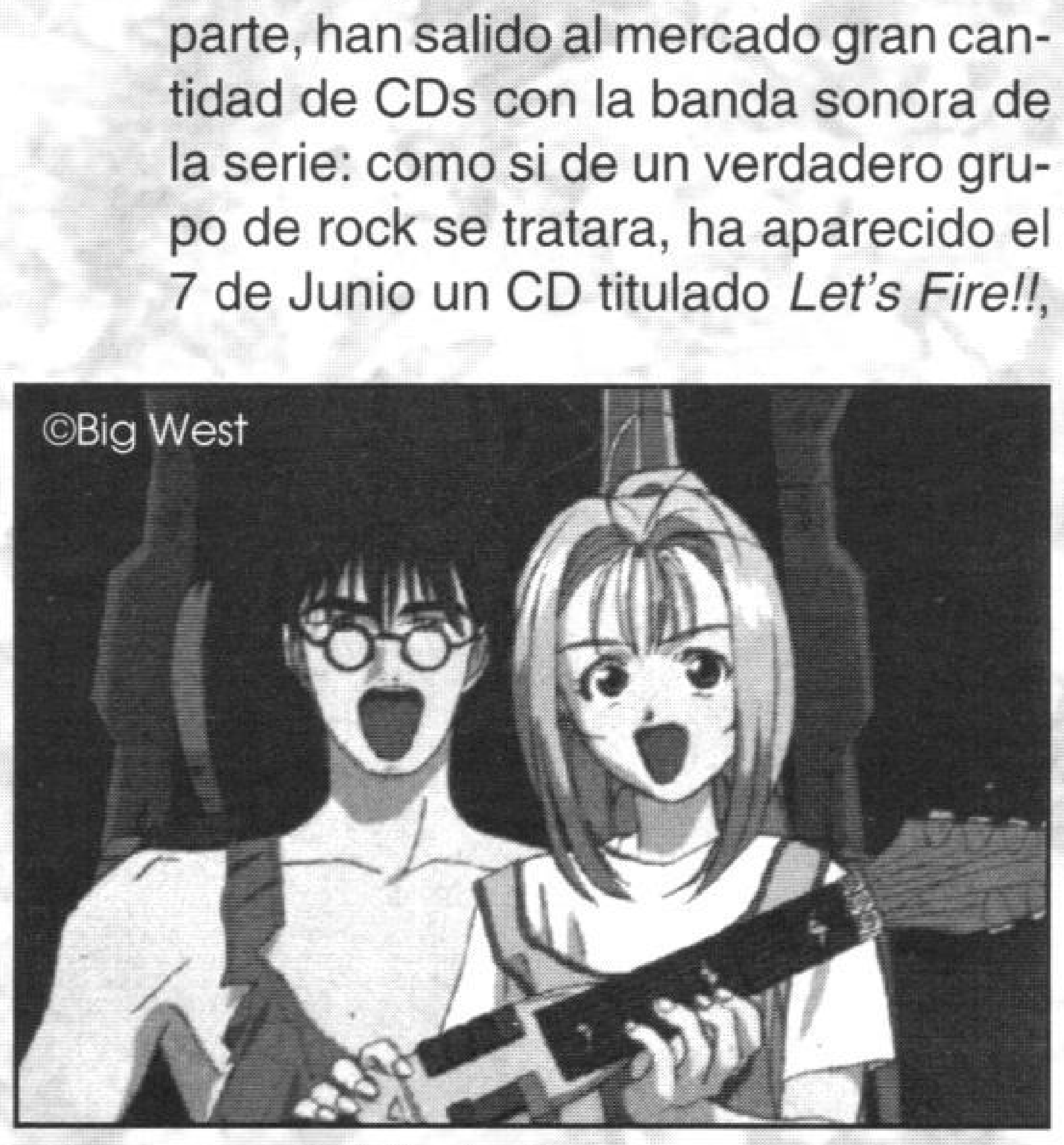

©Ryo Mizuno/Group SNE/Crystania Project

Legend of Cristania

Bajo el título de *Hajimari no Boukenmonotachi—Legend of Cristania* (Las aventuras del comienzo-La Leyenda de Cristania), se estrena también en agosto este film basado en una novela de fantasía del autor de *Lodoss Tou Senki* (La Guerra de la Isla de Lodoss) **Ryo Mizuno**. La historia comenzó adaptandose en forma de RPG, más tarde ha pasado a CD Cinema (un tipo de CD Drama), y en uno de éstos se basa este film. Ha sido dirigido por **Ryutaro Nakamura**, director de la OVA *Kidou Keisatsu Patlabor*, y el diseño de personajes es de **Yoshitoshi Houtani**, el mismo artista que ilustró el CD Cinema en que se basa el film. Parece ser que este CD tuvo un gran éxito entre los fans, lo que decidió al productor **Kazuo Yokoyama** a tomarlo como base para realizar la película. La historia ha sido escrita por el **Group SNE** sobre los personajes y situaciones creados por el propio **Yoshi Mizuno** en sus novelas.

Macross 7

Aunque no se ha repetido el éxito arrollador de *Macross*, la primera serie de 1982, *Macross 7* ha alcanzado el éxito esperado tras el fiasco de *Macross II*, y se ha colocado en el tercer puesto de series populares. El personaje masculino, Basara Netsuki se ha colocado en primera posición del ranking absoluto de personajes y Mylene en el séptimo lugar. La serie de TV ya va por su episodio 35. Por otra parte, han salido al mercado gran cantidad de CDs con la banda sonora de la serie: como si de un verdadero grupo de rock se tratara, ha aparecido el 7 de Junio un CD titulado *Let's Fire!!*, en el que reza el subtítulo *Fire Bomber 1st Album*, haciendo referencia al grupo donde tocan Basara y Mylene. En este CD hay, además de las más importantes de la serie de TV, canciones nuevas que no aparecen en el anime. También ha aparecido un inesperado CD llamado *MYLENE JENIUS sings LYNN MINMAY*, en el que la actriz que dobla la voz de Mylene canta las canciones más famosas de Minmay y algunas nuevas, con nuevos arreglos. Por cierto, que para promocionar este CD a escala nacional, la productora ha realizado una campaña de presentación en tres ciudades distintas.


©Big West

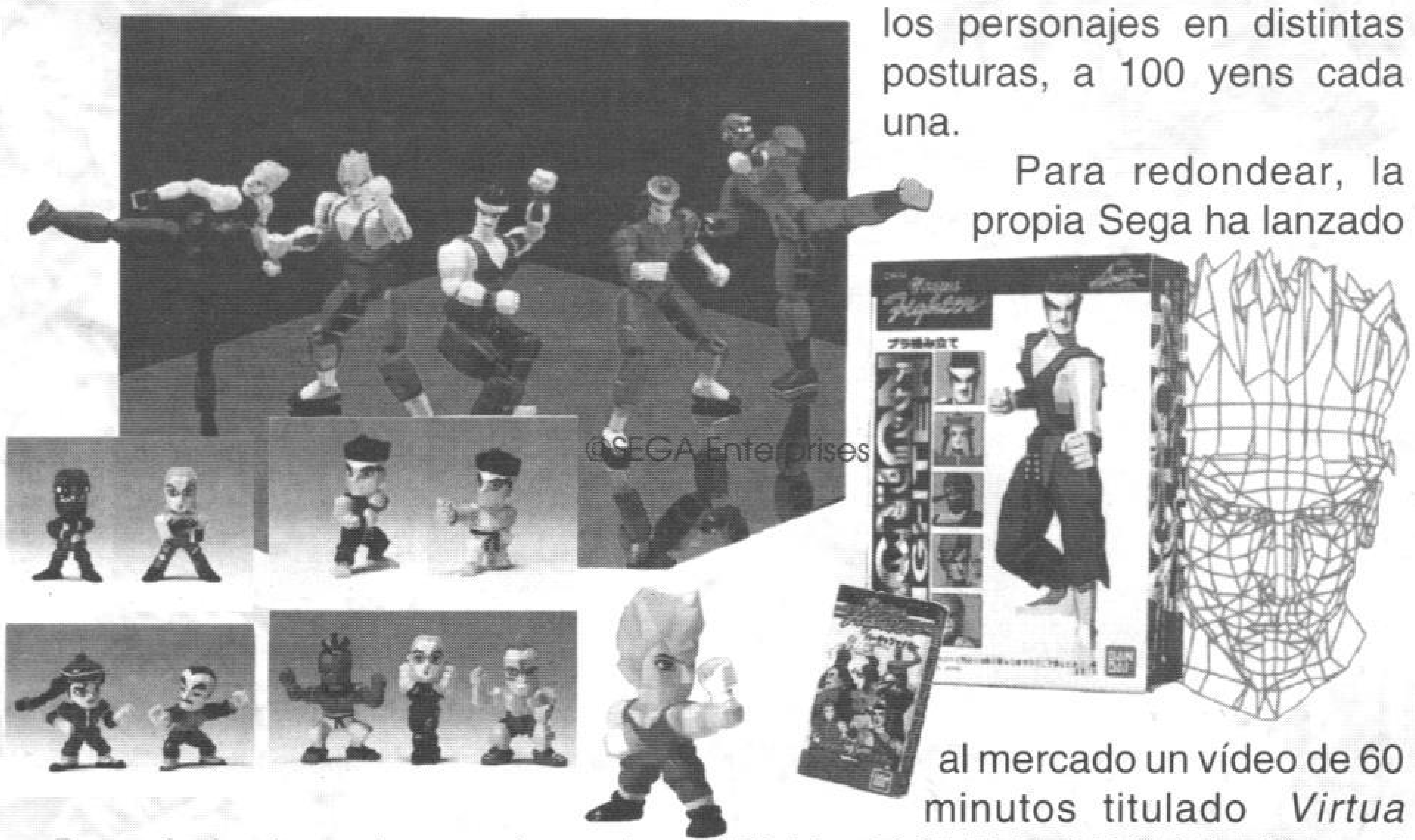
Sigue también, esta vez de la mano de Bandai, la proliferación de maquetas y kits de montaje de todas las escalas y precios. Aunque no sea juguete premontado, cabe destacar especialmente el modelo transformable equivalente al Super Valkyrie que tendréis algunos en casa. También han aparecido unos pequeños *blisters* en los que se vende un modelo de valkyrie transformado en nave y otro en forma de robot, muy pequeñitos y a muy buen precio. Podréis encontrar alguno en vuestra tienda especializada favorita.

Mechanical Violator Jinzou Ningen Hakaider

Hace 23 años se estrenó en la cadena japonesa Nihon TV la serie *Jinzou Ningen Kikaider*, en la cual se contaba la historia de un cyborg vengador. Basada en un trabajo original del genial **Shotaro Ishinomori** (creador entre otras obras de *Cyborg 009* y *Kamen Rider*, por citar algunas), la serie cosechó un gran éxito. Ahora, en 1995, **Ishinomori** y Toei Co. Ltd. han unido sus fuerzas para realizar la secuela de *Jinzou Ningen Kikaider* en forma de una espectacular película de acción real dirigida por el popular **Keita Amemiya** (director de *Zeiram*, *Zeiram 2*, *I·R·I·A Zeiram The Animation* y *Teujin Sentai Jetman*, entre otras muchas obras del género). **Amemiya**, que además de director es también un excelente ilustrador, ha realizado el diseño de personajes del film. La historia de Hakaider, un héroe definitivamente mucho más oscuro que su abuelo Kikaider, se sitúa en un futuro no lejano en el que los recursos están muy limitados y la tiranía opresora de dos individuos, Michael (otro poderoso cyborg) y Grujeff, un militar despiadado, ha llevado a la formación de grupos rebeldes, un tanto pintorescos, que van a recibir la ayuda del cyborg más poderoso sobre las ruinas: Hakaider. Este film se ha estrenado a nivel nacional el pasado 15 de Abril, suponiendo un importante éxito y la consagración definitiva de **Amemiya**. Ha aparecido también en las páginas de las revistas Gekkan Manga Boys y Tetsujin de Tokuma Shoten sendas adaptaciones en cómic. La versión de Tetsujin cuenta con guiones del propio **Ishinomori** y dibujos de **Hajime Yamamura**.

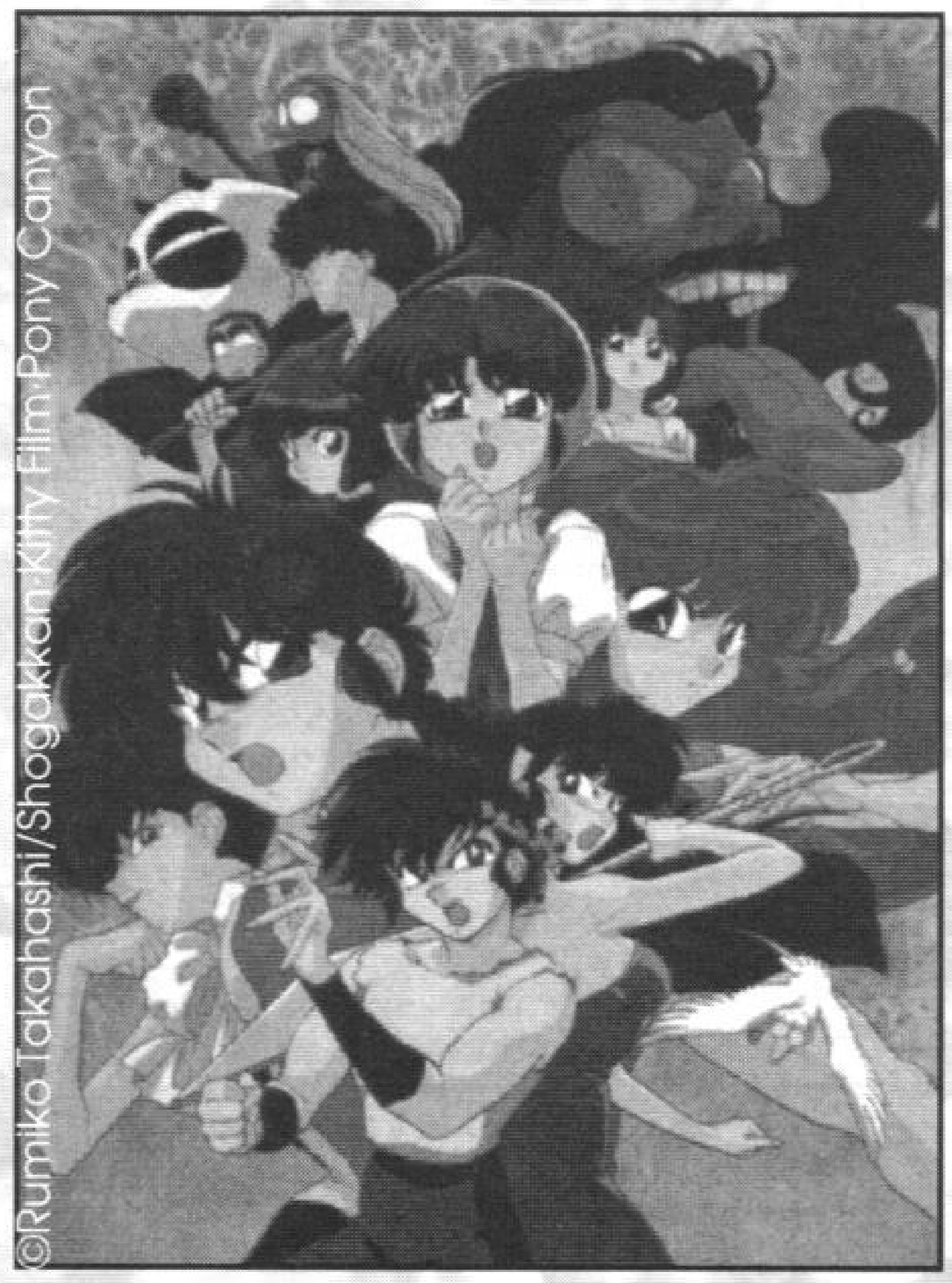
©TOHO·TOEI Video·Ishinomori Pro.

Virtua Fighter Manía


©SEGA Enterprises

Dos cómics basados en el popularísimo juego de Sega llevan ya una temporada publicándose: *Virtua Fighter - Akira no Ken* (el puño de Akira) lleva varios meses apareciendo en la ya citada Gekkan Manga Boys de Tokuma Shoten, con guión y dibujos de **Takuya Tashiro**, y argumento de la propia SEGA Enterprises. También se está publicando, esta vez en otro famoso mensuario de Tokuma, Gekkan Shonen Captain, el manga *Virtua Fighter—Legend of Sarah*, realizado por **Takeharu Matsumoto**. Y por si fuera poco, un tercer manga, esta vez en clave de humor, ha aparecido en las páginas de la revista Tetsujin, también de Tokuma Shoten, de la pluma de **Ami Shibata** (*Papuwa Kun*). Bandai se descuelga, además, con unas geniales maquetas de montar basadas en los gráficos del primer juego. Es decir, que los muñecos están poligonados, como sacados del juego. La maquetita de cada personaje, con un tamaño final de unos 12 cm. vale la mísera cantidad de 200 yens. También han aparecido de esta guisa (poligonados), pero en SD, figuritas de los personajes en distintas posturas, a 100 yens cada una.

Para redondear, la propia Sega ha lanzado al mercado un vídeo de 60 minutos titulado *Virtua Fighter THE ETERNAL BATTLE* en el que se recoge el evento realizado en el Honsha de Sega el pasado 2 de febrero de 1995: el *Virtua Fighter Championship Zenkoku Dai Kai*, que ha sido el campeonato nacional del juego en cuestión. En este vídeo se puede observar el ambiente del evento, aparte de poder visionar los combates del campeonato, incluida la trepidante final. Un verdadero tesoro. Está a la venta desde el pasado 26 de Abril al precio de 4800 yens. Todo ello sin mencionar la aparición para Sega Saturn de una nueva versión mejorada llamada *Virtua Fighter Remix*, la cual puede adquirirse suelta o con el nuevo pack consola-juego, al precio de 35.000 yens.


©Rumiko Takahashi/Shogakkan·Kitty Film·Pony Canyon

Flash News

—El popular personaje de **Buichi Terasawa** Cobra va a tener un nuevo anime en las salas de cine este invierno: *Cobra the Psychogun*, basado en la secuela de *Space Adventure Cobra*, que se publicó en el Gekkan Shonen Jump. La continuación *Cobra the Psychogun* se publicó hace un tiempo en la revista Super Jump, también de Shueisha.

—El primer episodio de la nueva OVA *Ranma 1/2 SUPER*, que consistirá en tres episodios de 30 minutos de duración cada uno, aparece a la venta el próximo 21 de septiembre. Se mantiene el reparto y el staff de las dos anteriores OVAs, a saber, *Ranma 1/2* y *Ranma 1/2 Special*.

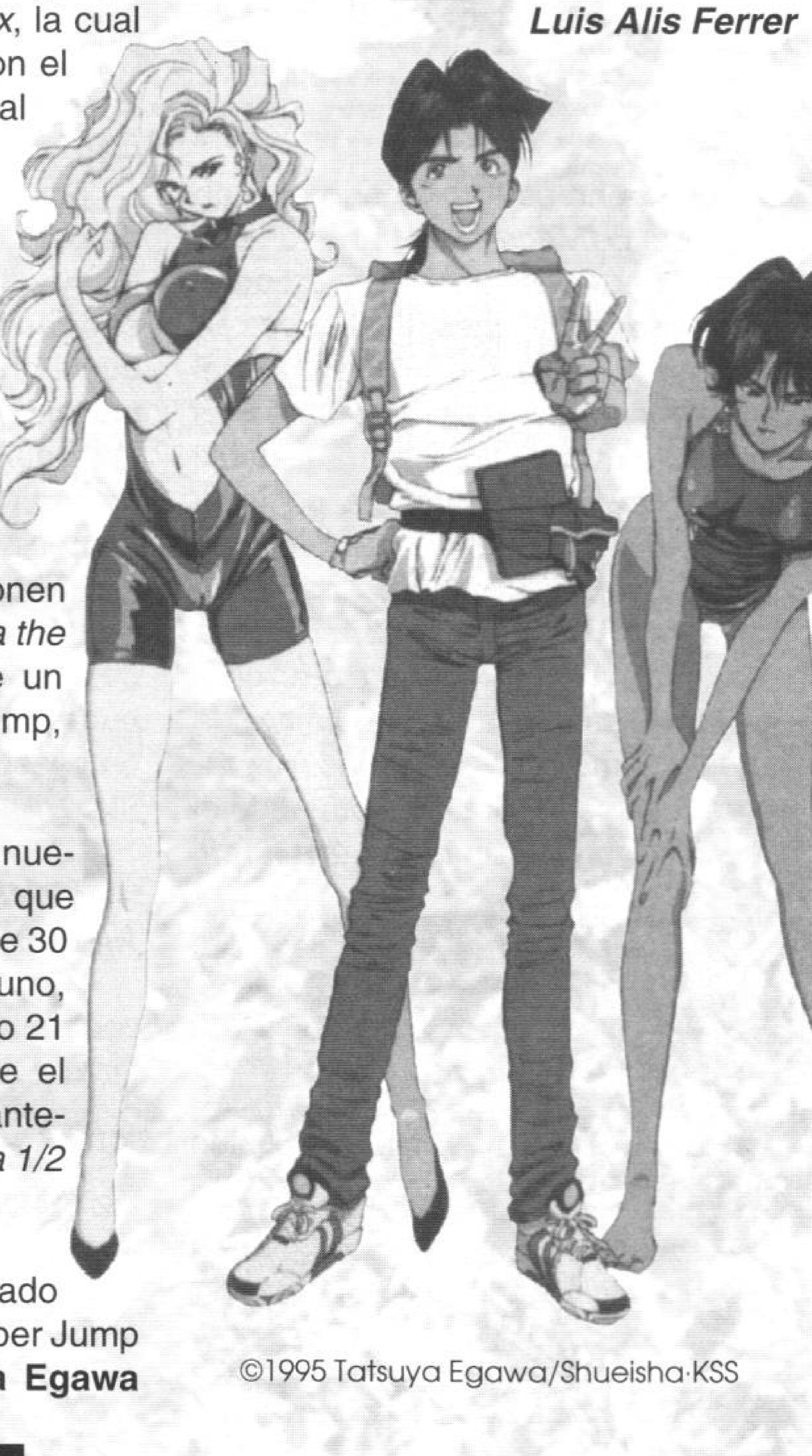
—El atípico cómic publicado en la revista de Shueisha Super Jump *GOLDEN BOY*, de **Tatsuya Egawa** (autor de *Magical Taruruuto kun* y *Be Free!*, entre otras obras) ha sido adaptado por KSS en una OVA de 6 episodios que comenzará a comercializarse en Septiembre.

—*Megami Tengoku* es el título de una nueva OVA de dos episodios que Starchild acaba de lanzar al mercado. El primero de los dos apareció el 7 de Junio y el segundo el 4 de Agosto. Cuenta la historia de cuatro hermosas diosas del paraíso (precisamente Megami Tengoku significa «paraíso de diosas»). Cada episodio, 5800 yens.

—KSS prepara el lanzamiento a lo grande de una OVA basada en el famoso videojuego para Super Famicom *Fire Emblem*. **Yuuji Moriyama** ha sido el elegido para realizar unos diseños de personajes especialmente acertados, y la animación es obra del Studio Fantasia.

—Se anuncia la aparición de un juego de rol para Super Famicom basado en unas chicas guerreras que por el amor y la justicia, bla, bla, bla. *Bishojo Senshi Sailor Moon —Another Story—* presenta unos impresionantes gráficos y un gameplay sugerente.

Luis Alis Ferrer


©1995 Tatsuya Egawa/Shueisha·KSS

Noticias USA

RELATOS SALVAJES DE LAS NOTICIAS USA

Sí, ya sé que hago el payaso, pero es que repasar los catálogos USA es muy aburrido y se me dispara la imaginación. Por esta vez os dejo tranquilos, pero ya adelanto que en el próximo número tendremos «Las Aventuras de Juanman e Igorín contra el HacerJotas». Somebody must stop me!

MANGA Y MANGOIDES

Para variar, más Robotech. Robotech: Macross Tempest #1, con Roy Fokker como protagonista. Robotech: Mech Angel #0, que gira alrededor de una asesina Mentrandi. Worlds of Robotech Graphic Novel Vol. 1, un catálogo de mundos y razas desarrollado a partir de las novelas y los cómics de la saga.

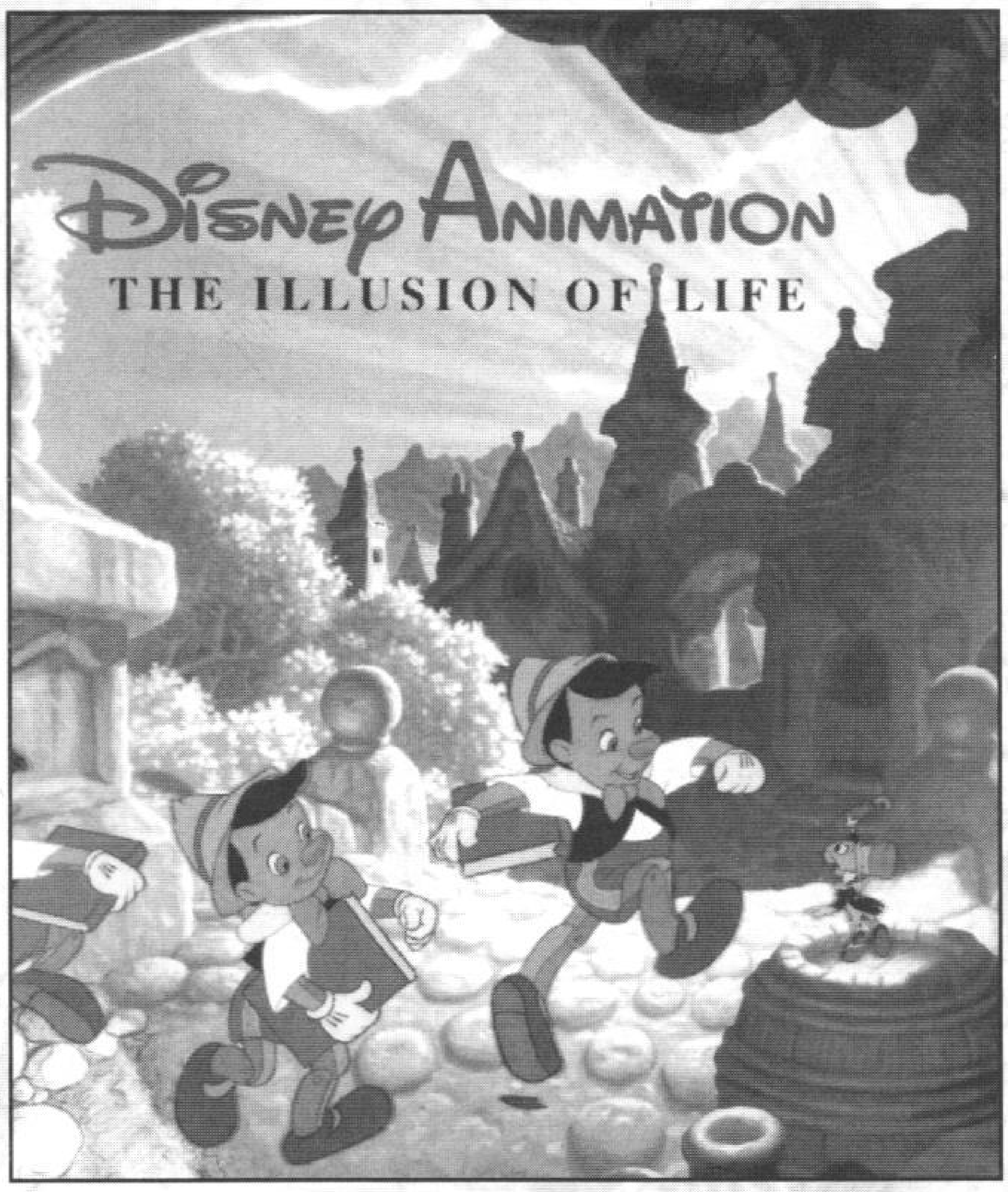
Antartic Press tiene una nueva serie de manga: Hurricane Girls, de Hiroshi Yakumo. Una historia sobrenatural que parece tener potencial.

CPM Comics nos ofrece un mangoide basado en la serie de OVAs «Cyber City Oedo». Cyber City: Part One #1 está realizado por el Studio Go, un tinglado que se ha montado Tim Eldred con algunos colegas para autopublicarse sus mangoides.

Curiosamente, no hay nada digno de mencionar acerca de Viz: más capítulos de las colecciones habituales. Eso sí, la calidad del papel de los Animerica, que cayó en picado hace algunos meses, no tiene visos de mejorar (¿será por la subida de los precios del papel, que nos ha afectado incluso a nosotros?). Además, empiezan a ser muy descaradas las seis o siete caras de autopublicidad en algunas colecciones.

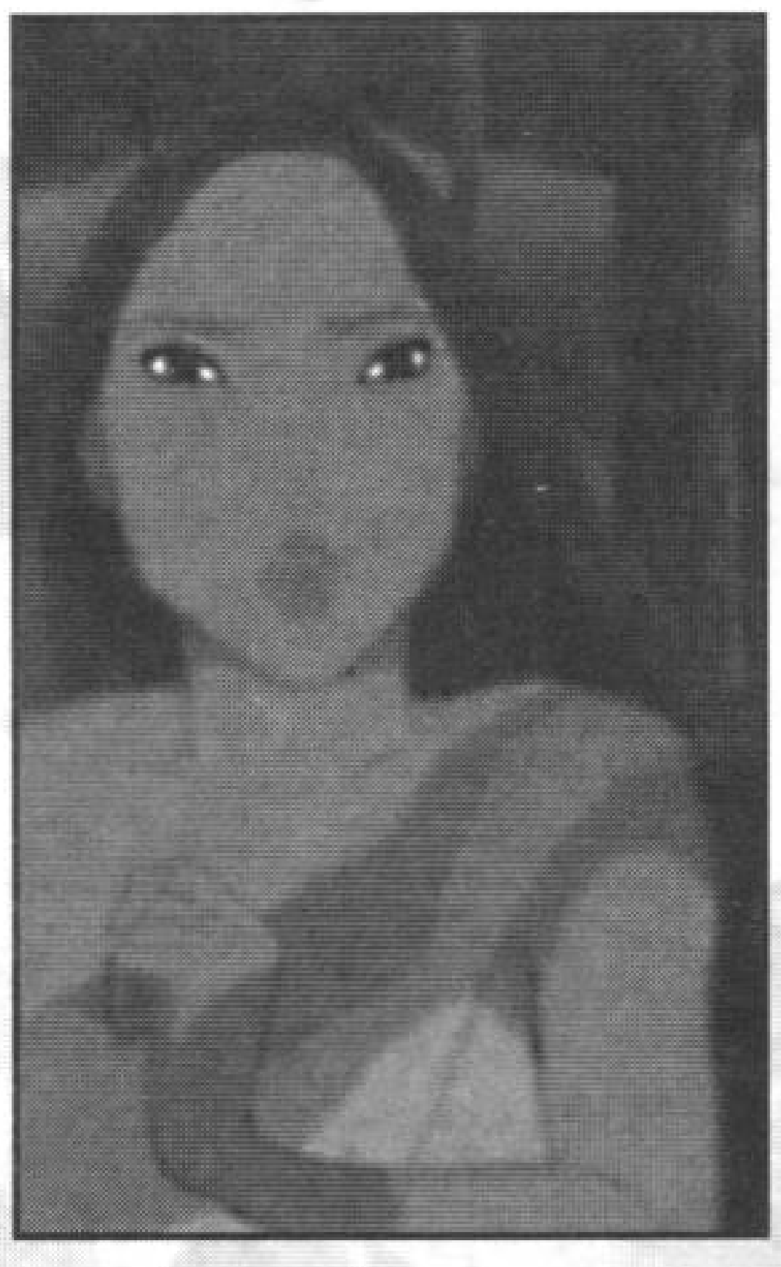
VARIOS

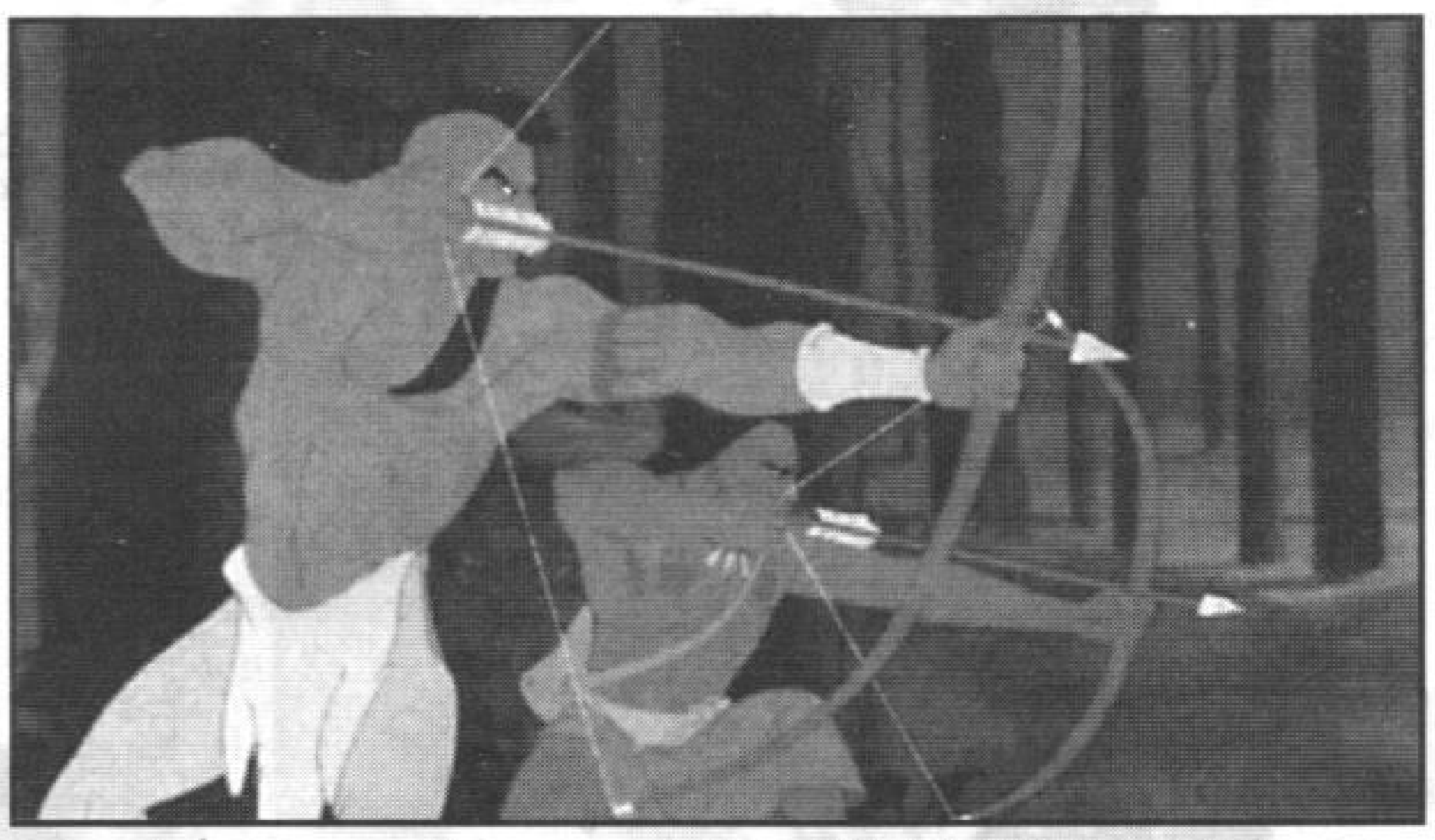
La editorial de Mangajin, la revista que enseña el idioma y la cultura japonesa a través de comics, ha publicado algunos libros: Mangajin's Basic Japanese Through Comics, Part 1 &2, que enseña particularidades del idioma al estilo de la revista. Mangajin's Japanese Grammar Through Comics, más orientado hacia la estructura gramatical del idioma, y que sirve bien como libro de referencia y consulta. Mangajin's Bringin Home the Sushi: la vida del «sarariman» (el sufrido oficinista japonés) explicada a través de quince cómics.

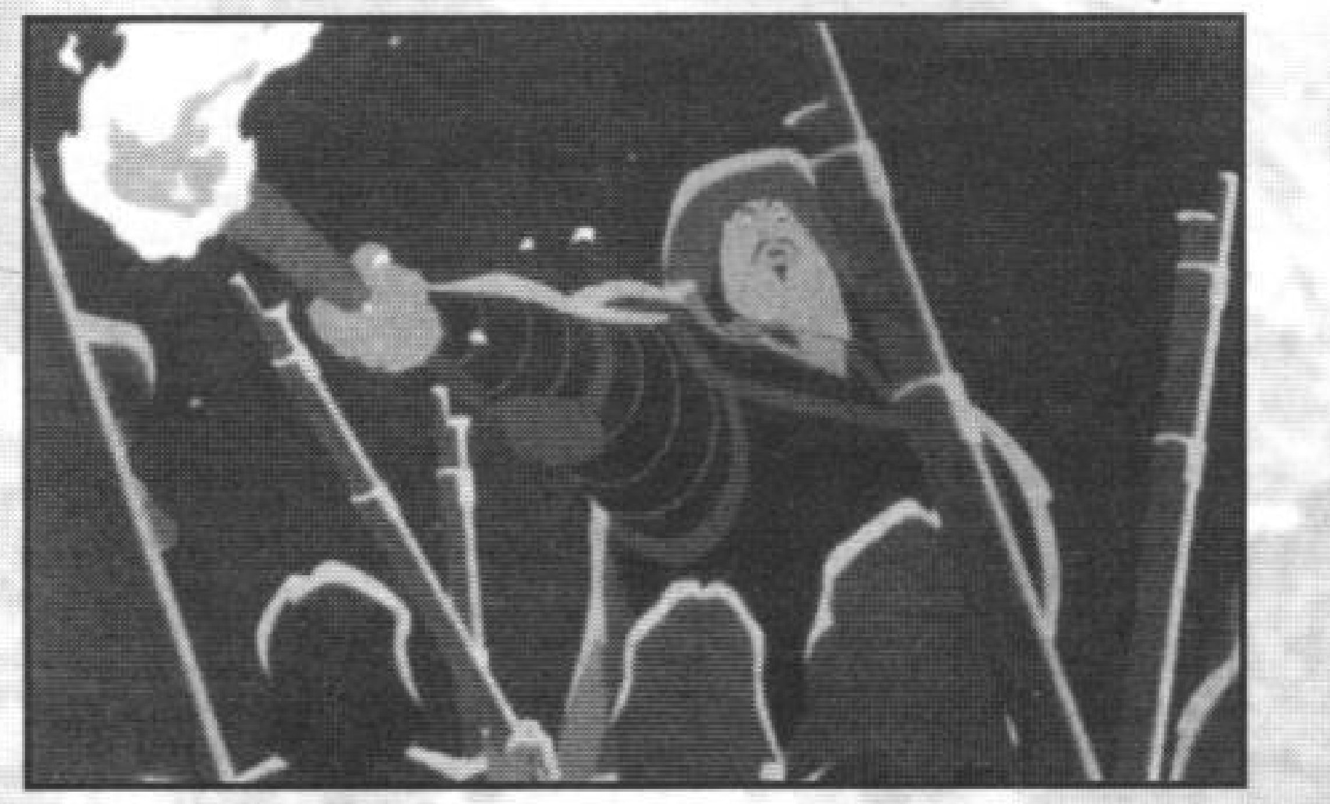


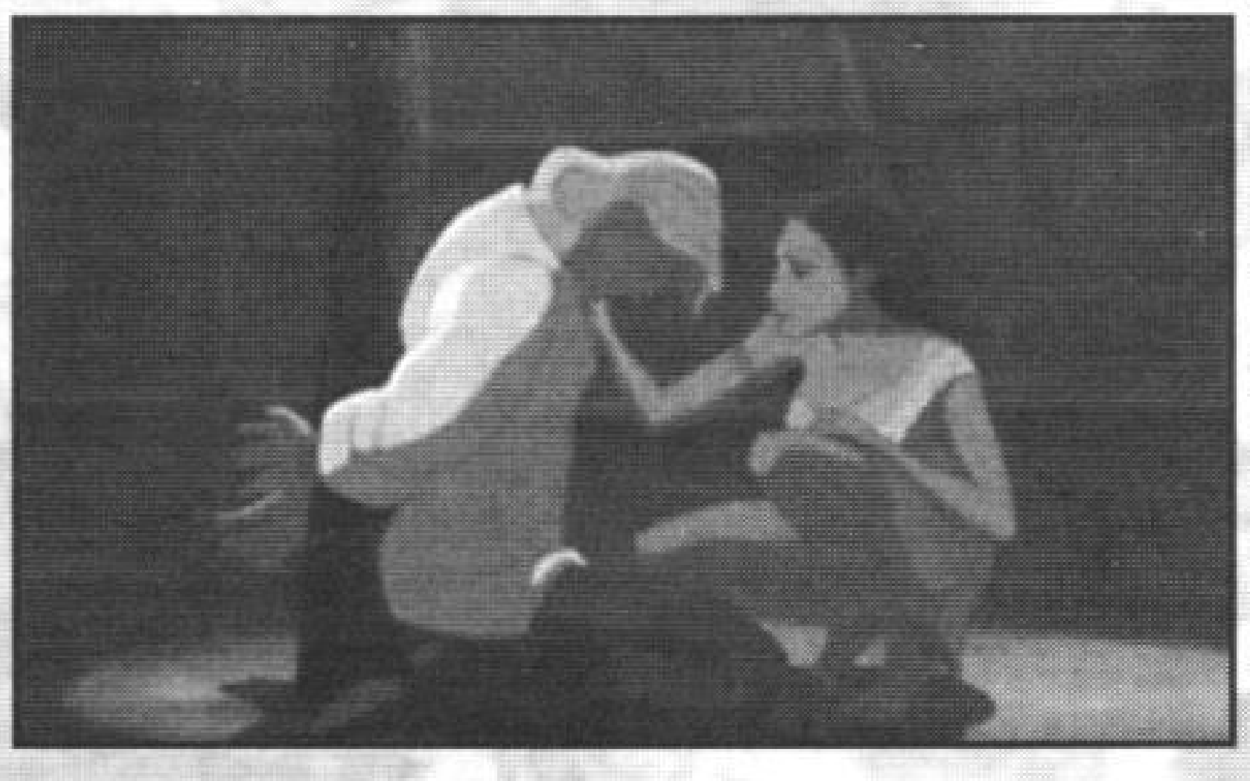
STOP PRESS!!! Disney Animation, The Illusion of Life. ¿Os acordáis de aquel tomo sobre la Disney en aquel artículo mío que se llamaba «Panorama» (MangaZone nº 8)? Pues está a la venta a través de Advance Comics. Son 60 dólares, pero merecen la pena absolutamente. Quien pueda permitírselo ha de conseguirlo. Palabra de honor.

Y ya que estamos, unas pocas imágenes más de Pocahontas. Parece que el diseño de producción de este film promete un estilizado de lo más peculiar, tanto en el sentido geométrico como en el del color. No puedo esperar a que la estrenen en España.









©The Walt Disney Company

RUMOR—RUMOR—RUMOR: Dragon Ball llegará a los EE.UU. este año. ¿En vídeo? ¡¡¡¿En televisión?!!! Pues que se vayan preparando...

Galaxy Fight: Universal Warriors es un volumen sobre videojuegos de Japón que incluye fotos, diseño de fondos y de personajes, etc. 144 páginas, unas 80 en color.

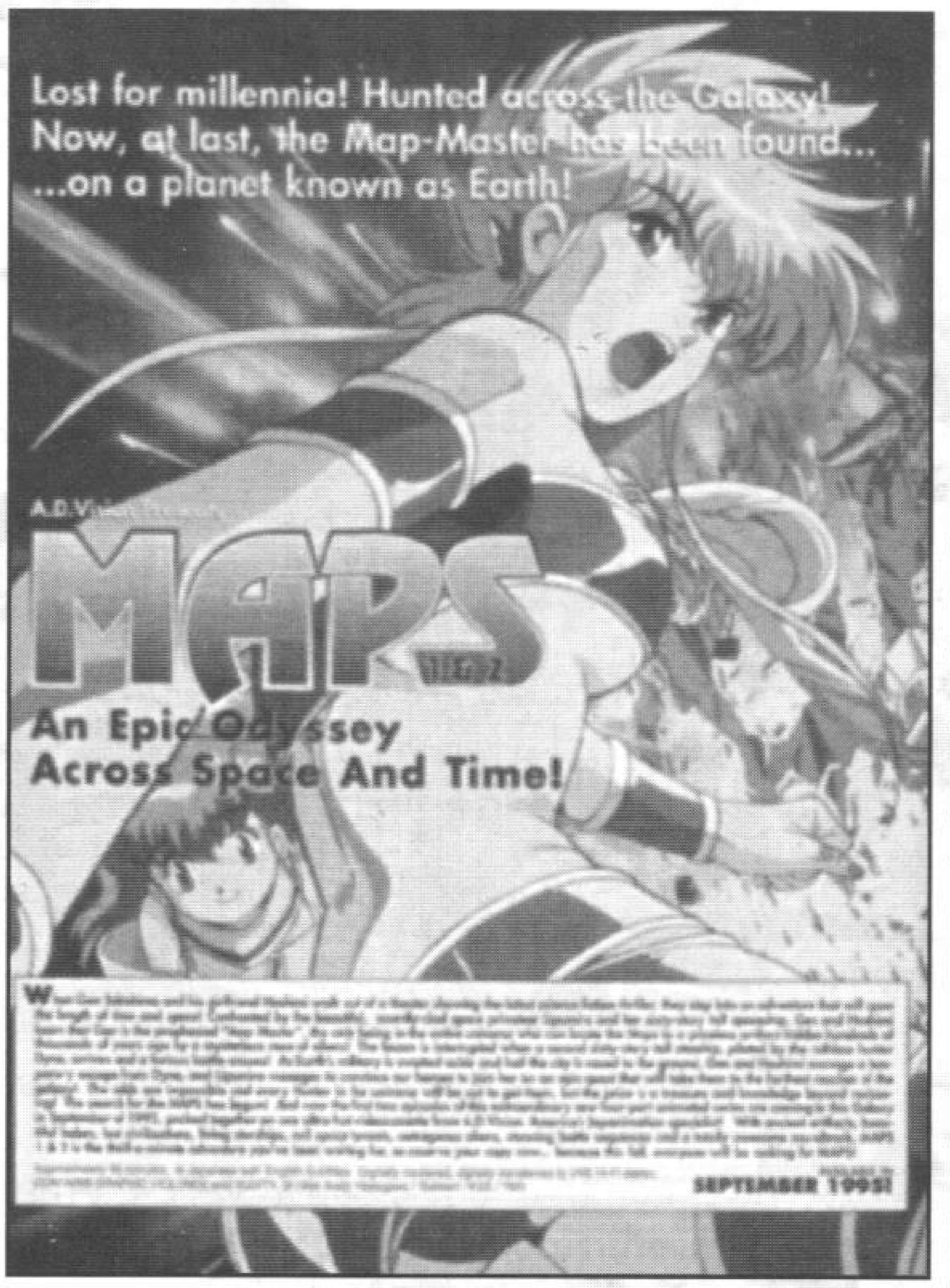
Ginga Eiyu Densetsu Gashu: The Works of Katsumi Michihara (Roman Album). 90 páginas, 80 en color, y poster gigante.

Hobby Japan Extra-Spring 1995: We Love Figure Vol. 7, un especial de modelismo de personajes y figurines, 104 páginas, 66 en color.

Lunar I & II: The Silver Star & Eternal Blue, un "cómo se hizo" de este film, de 144 páginas. Otros dos por el estilo son Slam Dunk: The Movie (104 páginas) y Tenchi Muyo Ryoohki Official Graphic Book (106 páginas, 26 en color).

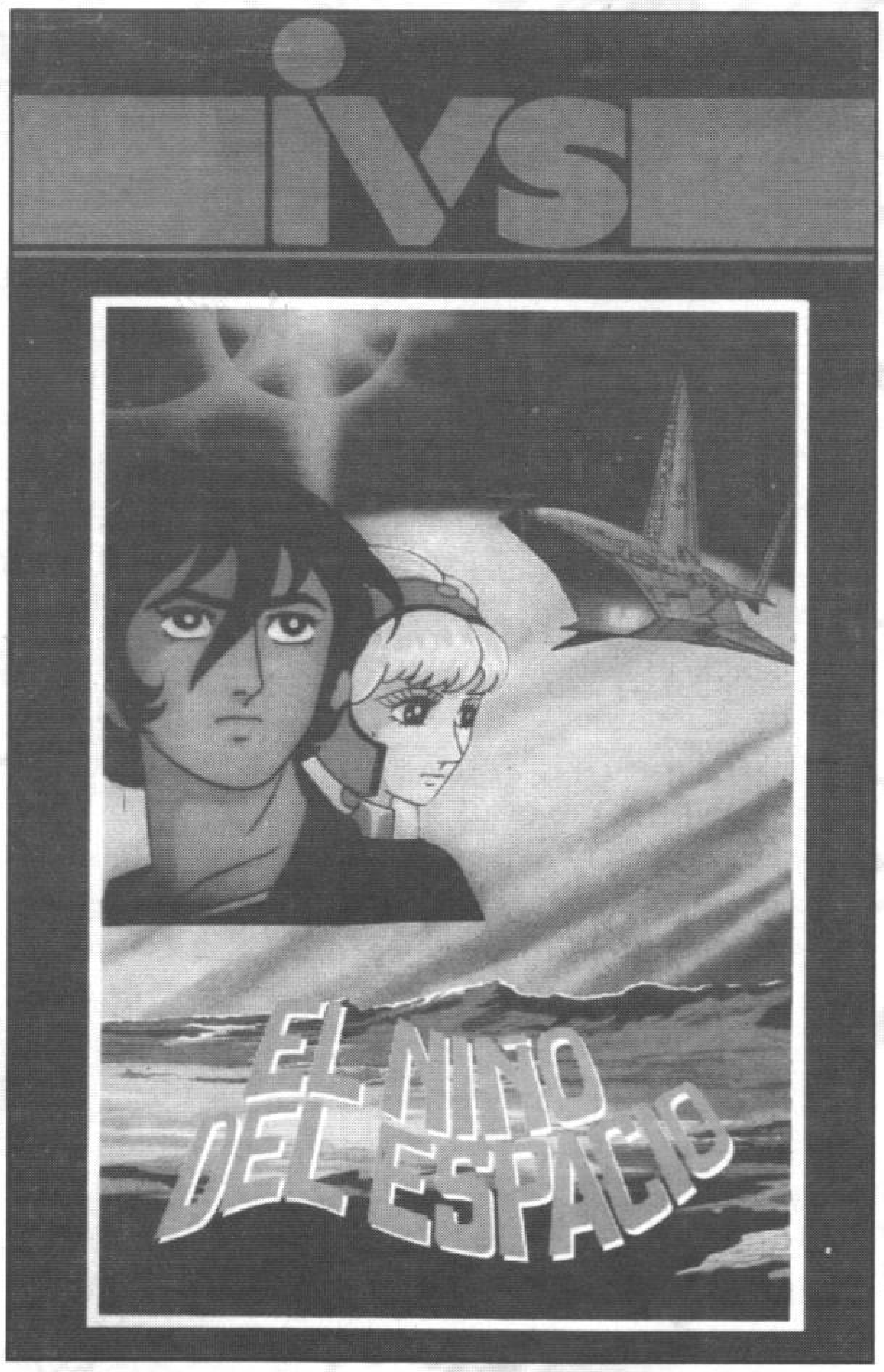
VIDEO

Lo más importante es la edición por parte de Viz Video de Fatal Fury (Garou Densetsu), The Motion Picture, en inglés. Luego tenemos Gall Force: New Era 1, la continuación de la serie de OVAs original, en V.O. subtitulada (¡¡Aah!!, ¡¡nene quiere!! —JJ). Añadir a ello Final Yamato, la última película de la serie (si exceptuamos la nueva con los diseños de Sid Mead), de 163 minutos más otros 10 de "dedicatoria" a la tripulación del viejo acorazado espacial.


Lost for millennia! Hunted across the Galaxy!
Now, at last, the Map-Master has been found...
...on a planet known as Earth!
A.D.Vision Presents
MAPS
An Epic Odyssey Across Space And Time!
SEPTEMBER 1995!

Otras novedades son Maps (chiquilla que mira por dónde se supone que sabe dónde está artefacto misterioso que media galaxia va detrás de él y llegan a preguntar y se ventilan Tokyo pero una extraterrestre ligera de ropa la ayuda y acción a raudales etecé etecé), Metal Fighter Miku (grupo de lucha libre femenina con exoesqueletos), New Angel/General Audience (otra pequeña locura de U-Jin), etc.

Phoenix 2772, la obra de Osamu Tezuka, ha sido remasterizada y reeditada. La historia del joven y su robot al que se encarga la captura del fénix se puede encontrar, escarbando mucho y con un poco de suerte, por algún videoclub español con el título "El niño del Espacio" (¡¡Aah!!, ¡¡nene tiene!! —JJ).


IVS
EL NIÑO DEL ESPACIO

The Tale of Genji, basada en la obra maestra de la literatura japonesa del mismo nombre, es una de esas animaciones magistrales que reproduce en su diseño de personajes el estilo del retrato japonés, con un equipo de animación formado por la peña más prestigiosa de la industria.

Y, para finalizar, MegaZone 23, You Are Under Arrest (Taiho Shichauzo), Zenki, Samurai Showdown y un montón de reposiciones, incluido The Grave of the Fireflies, el "must have" de Takahata.

SOFTWARE

Guerra de adquisiciones en el mundo del grafismo informático 3D: Silicon Graphics se comió a Wavefront mientras que Microsoft se comió a Softimage. Aunque el negocio es principalmente 3D y efectos especiales, en el caso de Microsoft hay que señalar la oferta de ToonZ, un paquete de animación tradicional asistida por ordenador. El objetivo obvio de Microsoft será hacer conversiones a PC de los paquetes para SGI de Softimage. Si me es posible, haré un día de estos un pequeño artículo sobre paquetes profesionales de animación tradicional por ordenador. A ver si puedo cubrir la gama baja en el Taller de Animación (la parte Mac la cubro por mí mismo, pero para los PC y Amiga necesitaré algo de ayuda. ¿Quién se ofrece? Ha de ser a partir de productos baratos o de Dominio Público, ¿eh?).

Juan Gómez Martín

... Y EN SEVILLA
VIDEOJUEGOS MANGAS Y OBJETOS EXCLUSIVOS DE IMPORTACIÓN. ENVÍOS A TODA ESPAÑA
VICEVERSA
PIN'S, ROL & VIDEO GAMES
PLAZA CRISTO DE BURGOS 26 41003 SEVILLA / T. (95) 4564957
RUMBO
¡TU TIENDA DE COMICS, MANGA, ROL Y VIDEO-JUEGOS!
BOOM! BAM! BAM!
TRAJANO, 6 41002 SEVILLA T. (95) 4907702
¡YA ERA HORA! VEN A LAS MEJORES TIENDAS LÚDICAS 100% SEVILLANAS
¡DÍSELO CON MONSTRUOS VIDEOJUEGOS Y VIÑETAS!

Noticias España

Bueno, como a JJ no le gustan las introducciones, empezaré ya:

Planeta-D$^{\underline{e}}$Agostini

Continuando con las novedades de las tapas glasofonadas, ya está a la venta la colección *Lycantrope Leo*. Con guión de **Kengo Kaji** y dibujo de **Kenji Okamura**, esta nueva colección de seis números aparece con un precio de 275 ptas, y cuenta la historia de un joven que se transforma en hombre lobo, y que tras matar a su padre debe huir del resto de cazadores de su raza.

Go Nagai (guionista) presenta *Venger Robot Go*, con dibujos de **Ken Ishikawa**, imitando el estilo del amo y señor de Dynamic Pro. Parece que al fin se acaba el olvido que pesaba en este país sobre el género de robots gigantes. Los fans de *Mazinger Z* (entre los que se incluye un servidor) quedaran encantados con este manga, realizado por su mismo autor, el megapopular **Go Nagai**.

Promise, de **Keiko Nishi**, autora revelación en el campo del shojo manga, se publica en castellano. Es el segundo shojo manga publicado en España, después de *Candy Candy*, que me parece fué el primer manga publicado en España (¿sí?). 80 páginas, 995 pts. Aunque sea shojo manga, también es altamente recomendable para chicos.

Dark Angel, de **Kia Asamiya**, también está disponible.

ADAM

Tras conseguir mi modem y empezar a dar mis primeros pasitos en el fantabuloso mundo del ciberespacio, me topé con el ADAM. ADAM, o «Asociación para la Defensa del Anime y el Manga», es un grupo de personas aficionadas a lo mismo que todos nosotros, y que se unió en protesta contra los ataques que nuestra afición sufre por parte de ciertas asociaciones de telespectadores.

Fue gracias a sus mensajes que me enteré de que asociaciones como SOS Familia tienen orígenes más oscuros de lo que nadie de nosotros sospechábamos. Desde aquí mi agradecimiento a su labor. Si no llega a ser por ellos...

Así que os incluyo la declaración de intenciones del ADAM, así como un extracto de un artículo de Interviú que hicieron circular en las redes y que explica someramente de qué va el montaje de SOS Familia. Espero que para el próximo MangaZone podamos profundizar un poco en ello.

Aprovecho para invitar a todos aquellos que conocen o han montado alguna BBS dedicada al manga y el anime, o que tenga áreas que lo cubran, a que nos manden sus direcciones electrónicas y nos expliquen cómo funcionan y lo que pueden ofrecer. Aparte de listarlas aquí, espero que podamos montar una pequeña sección de Noticias Ciberespacio (sí, hombre, lo que faltaba —JJ). También quisiera que nos mandéis direcciones de Internet interesantes comentadas, para incluirlas también.

Juan Gómez Martín
Fidonet: Europa III BBS (2:346/207.78).

```
=========================================================================
* Area : COMICS.R34 (COMICS.R34)
* From : Pablo Rodriguez, 2:341/14.27
* To   : All
* Subj : Unete a la Asociación ADAM!!
=========================================================================
```

Cansados de que ahora mismo en las televisiones no exista una sola serie de anime de calidad, debido a la censura que imponen una serie de asociaciones a las televisiones.

Cansados de que dichas asociaciones, creyéndose en posesión de la verdad y creyéndose además que representan a todos los telespectadores, persigan impunemente a las televisiones que se atreven a ir en contra de sus ideas, se está creando la Asociación A.D.A.M. (Asociación por la Defensa del Anime y Manga).

Queremos demostrar que hay muchísima gente que no está de acuerdo con lo que está pasando en las televisiones. Sabemos que hay muchísima gente a la que nos gusta el anime de calidad y que nos es imposible disfrutarlo por ideas arcaicas fuera de lugar y tiempo.

Por eso necesitamos a gente, que aporte su firma para hacernos grandes y luchar en igualdad de condiciones contra estos perseguidores de la libertad.

Si estás interesado en unirte a nosotros por esta causa justa, pásate por el area MANGA.R34 o envíame un netmail y se te explicará convenientemente.

Ja matta,
Pablo
Socio-organizador de la ADAM (Asociacion de Defensores del Anime y el Manga)

Este es el resumen del artículo de Interviú distribuido por la ADAM:

SOS FAMILIA, promotora de la retirada de publicidad de varios espacios televisivos que considera pornográficos, pertenece a una secta ultracatólica de extrema derecha: la «Sociedad Española de Defensa de la Tradición, Familia y Propiedad» (TFP), que llegó a España a finales del franquismo. Ha tenido problemas con la justicia en varios países y ha acusado al Papa de colaborar con el Comunismo. En España, la policía la ha investigado varias veces. Ha promovido campañas contra el aborto el divorcio, la LODE y contra la TV.

La secta procede de Sudamérica y está relacionada con la peligrosa Fundación Familia Española y grupos fascistas. Tiene su origen en la revista «Cruzada» editada en Buenos Aires en 1956 «para defender la verdad católica y las tradiciones hispánicas» Fundada por el brasileño Plinio Correa de Oliveira, que ha apoyado golpes de estado.

En 1984 el gobierno venezolano la declara ilegal por atentar contra la vida familiar. «Es una secta (y no un culto) que va contra la familia, distorsiona la mente de los jóvenes, fanatiza a sus integrantes y efectua un lavado cerebral a sus miembros». En Brasil fue perseguida a partir de 1970 por la policía por su fanatismo religioso. En Francia la Asociacion de Defensa de la Familia y el Individuo , la Unión Departamental de Asociaciones Familiares de París , el Centro de Documentación, Educación y Acción Contra las Manipulaciones Mentales y el especialista en sectas Jacques Trouslard, abad de la diócesis de Soissons, la ha denunciado por su carácter sectario.

La mayoría de miembros de la secta guardan celibato y vida paramilitar practicando la flagelación. Han acusado al Papa de colaborar con el comunismo y al Cardenal Tarancón, el Arzobispo Gabino Díaz Merchán y a los Obispos Elías Yanes, Ramón Echarren, Ramón Buxarráis y Javier Oses de «haber abierto las puertas al Socialismo»

En España se organiza en 1971. Promovida por José María Rivoir Gómez y los hermanos José Luis y Manuel de Zayas y Arancibia, que añadieron el nombre de Covadonga, se referían a España como «espada de la cristiandad». Se inscribe en el Registro Nacional de Asociaciones el 18 de Octubre de 1971 con los numeros 10.610 nacional y 1492 territorial, con presidencia de José Francisco Hernández. En dicho registro figura en documentos del 9-1-85, 9-10-92, 18-11-93 y 10-1-94 que ha sido investigada por la Brigada Central de Policia Judicial, ha sido multada en varias ocasiones. La Fiscalía del Tribunal Superior de Justicia de Andalucía alega a ella como «presunta secta». En mayo de 1989, el gobernador civil de Toledo, Pedro Valdecantos, trasladó a la Directora General de Política Interior, Carmen Briones, la solicitud de TFP COVADONGA para «hacer una campaña informativa sobre la situación nacional» por no ver claras sus intenciones.

El articulo cuenta las denuncias de familiares de jóvenes captados por la secta. Unos padres dicen que sus hijos eran normales hasta que fueron de viaje a Brasil con la asociación. «Ambos volvieron cambiados y además acosaban a sus hermanos menores para que no vieran la TV ni se pusieran pantalones cortos. Se escandalizaban por todo.»

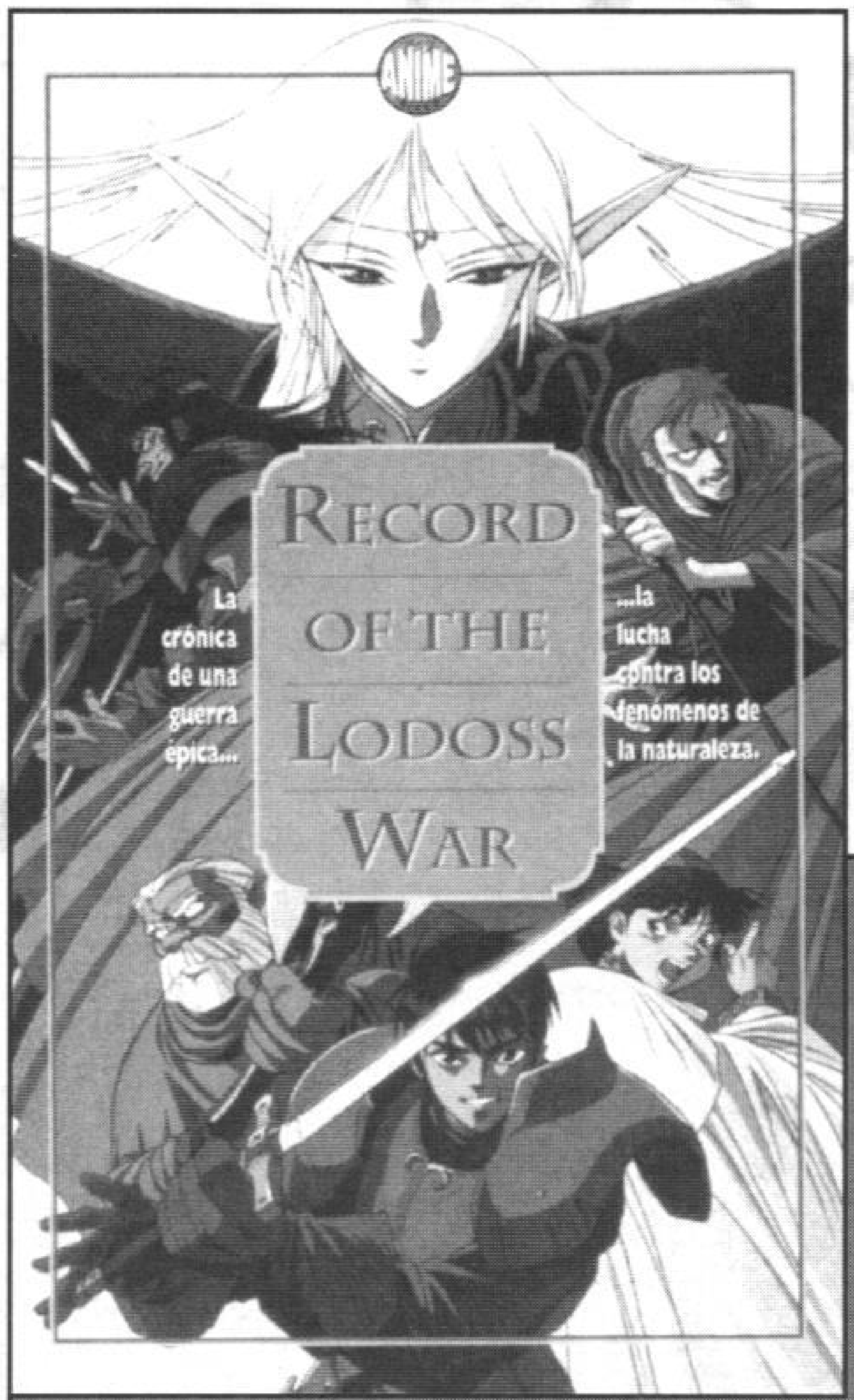
Dicen no tener fines de lucro, pero en 1971 pidieron permiso para recibir donaciones de hasta 250.000 Ptas. anuales, que fueron ampliando hasta 50 millones en la actualidad. Solicitan por carta dinero para sus campañas.

TFP COVADONGA ha creado SOS FAMILIA para «velar por la moral», ha atacado a «Curvas peligrosas» y «Esta noche sexo», entregó 5.000 firmas pidiendo la retirada de «Esta noche sexo» y presionó a los anunciantes para que retiraran la publicidad. Según Manuel de Zayas, fundador de TFP COVADONGA, «el problema es la inmoralidad, porque ver que a un vaquero le pegan cuSOS Familiao tiros no hace daño a nadie. La violencia que nos preocupa es la sexual. Ahora estamos centrados en luchar contra el programa de Isabel Gemio.» [...]

SOS FAMILIA nunca se ha quejado de las series infantiles donde abundan peleas, tiros y simbologia nazi. [...]

En USA estas asociaciones conservadoras tienen cada vez menos influencia hasta el punto de que sus campañas aumentan la audiencia y la publicidad.

No, no hay fotos, no me caben, QUÉ PASA —JJ


ANIME
RECORD OF THE LODOSS WAR
La crónica de una guerra épica...
...la lucha contra los fenómenos de la naturaleza.

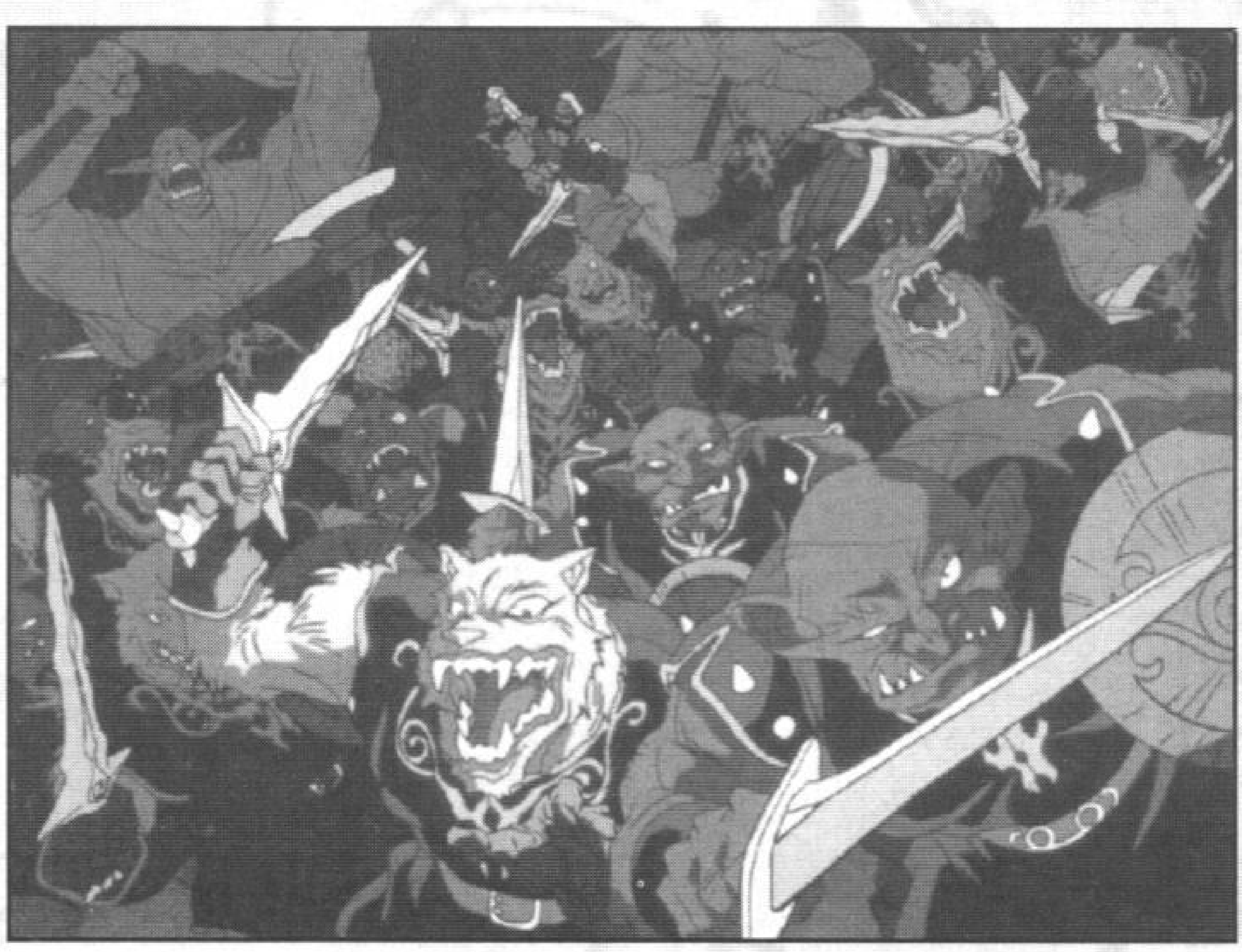
Recor Lodos

El oscuro alzó su espada y sonrió al ver que Falis aceptaba el desafío. Así acababa el reinado eterno de los dioses, con la guerra que separó los cielos y devastó la tierra.

Las criaturas supervivientes temblaron al observar el choque entre las dos últimas deidades, Marfa, madre de la creación y Kardis, diosa de la destrucción, encuentro en el que ambas fueron destruidas por sus propios poderes. Pero mientras expiraba, Kardis lanzó una maldición sobre la tierra, a lo que Marfa respondió separando la zona condenada del resto del mundo, antes de perecer. Siglos después, esa tierra formó un nuevo continente, al que los hombres llamaron Lodoss, la isla maldita. Ésta es su historia.

Ya en muchas ocasiones hemos comentado distintas obras del género que, a falta de un término mejor, hemos denominado fantasía heroica, y casualmente aquella que ha obtenido mayor prestigio la hemos dejado de lado. Record of Lodoss War es, en mi opinión, una de las mejores sagas fantásticas que jamás se haya creado, comparable a obras tan excepcionales como Dragonlance, Añoranzas y Pesares o el mismísimo Señor de los Anillos (libro que curiosamente inspiró Lodoss). Esta obra, casi desconocida en occidente, debe todo su éxito a la labor casi sobrehumana de Ryo Mizuno, que desde 1981, fechas en las que el rol era algo absolutamente desconocido en Japón, comenzó a componer en horas de instituto la trama del universo que acabaría por convertirse en Lodoss. Como nota curiosa, diremos que originalmente la historia de la isla maldita era sólo una campaña para ser jugada por Mizuno y su grupo (que con el tiempo acabarían autodenominándose Group SNE), basándose en las reglas del archiconocido Dungeons & Dragons norteamericano.

Poco a poco, Mizuno fue creando sus propias reglas y adaptándolas a su mundo, hasta que finalmente en 1986 vio hecho realidad su sueño de publicarlas. Una nueva época había empezado, el rol había invadido Japón, y se llamaba Lodoss. A partir de ese momento, Mizuno vio cómo el mercado aumentaba, igual que sus ilusiones, esperanzas y anhelos, lo que posibilitó la realización de las novelas de las Crónicas de Lodoss, a las cuales se engancharon cientos de miles de aficionados. Pronto comenzaron a aparecer diversos mangas sobre temas de fantasía, con alguna que otra reminiscencia de la saga de Lodoss, llegando algunos de ellos a alcanzar un considerable éxito. Pero el cúlmen lo alcanzaría en 1990 con la versión animada de su obra, la que en mi opinión es la mejor OVA que jamás se ha creado, cosechando un éxito que difícilmente se podrá volver a igualar. Estos capítulos propiciaron a su vez nuevos y mejores mangas al tener al fin un punto de referencia común en el

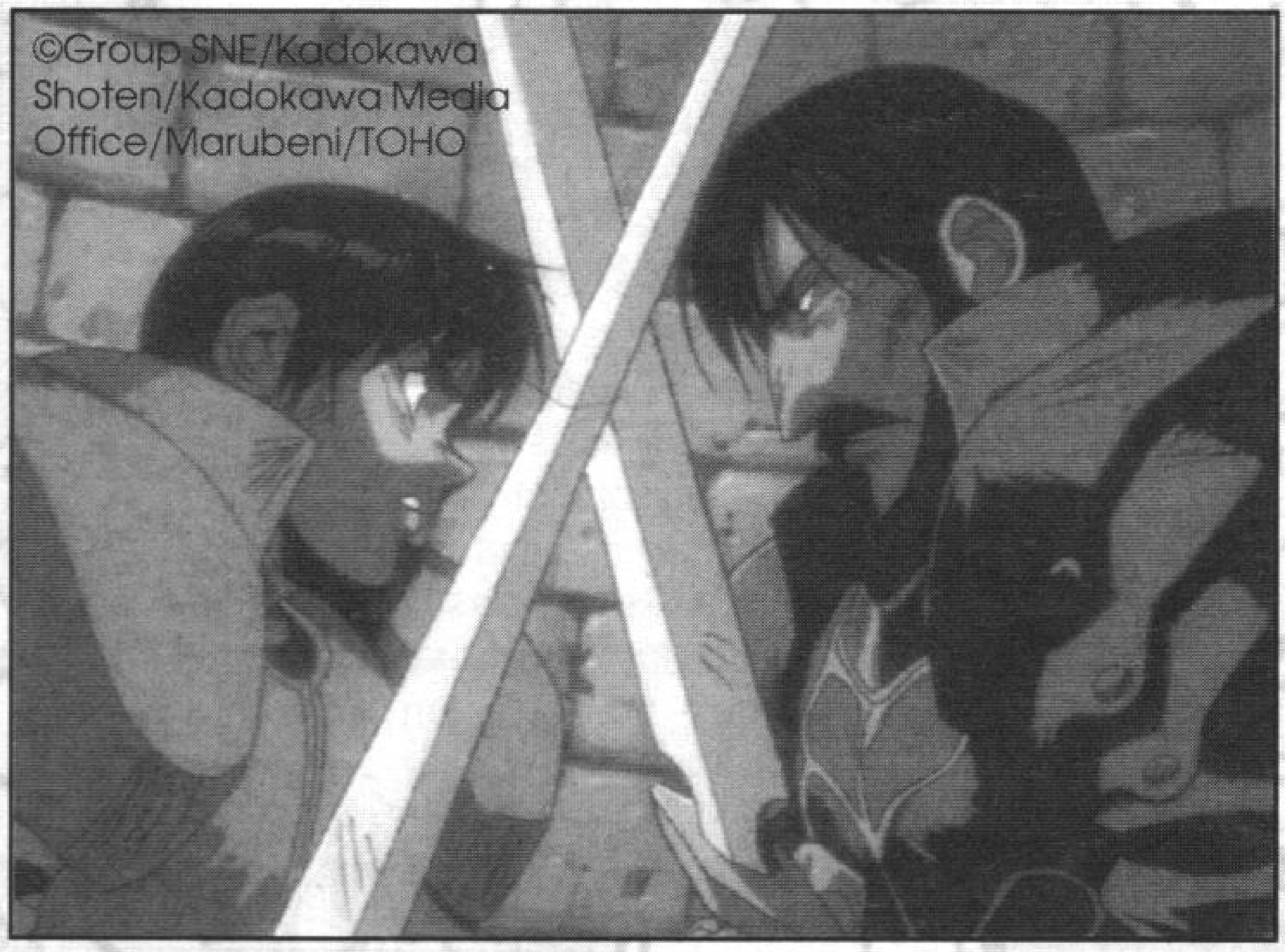


©Group SNE/Kadokawa Shoten/Kadokawa Media Office/Marubeni/TOHO

d Of ss War

ロードス島戦記

diseño de personajes. Además, todo parece indicar que finalmente este mismo año se estrenará la continuación animada de la saga, en un número hasta el momento indeterminado de capítulos, pero reuniendo al mismo equipo que originalmente compusiera los trece capítulos de la saga.


©Group SNE/Kadokawa Shoten/Kadokawa Media Office/Marubeni/TOHO

Principalmente, estos trece capítulos que componen la OVA de Record of Lodoss War son todos, sin excepción, auténticas obras de arte, especialmente los cinco últimos. Como acabo de decir, se basan en una adaptación de la obra original de Ryo Mizuno y su principal colaborador Hitoshi Yasuda. El guión está reescrito por Osane Watanabe y dirigido por Akinori Nagano de una manera magistral. La animación está realizada con una gran profesionalidad, con autores tales como Hirotsugi Kawasaki u Osamu Horiuchi, que han trabajado en otras obras como Arislam o Vampire Hunter D. Como nota anecdótica, dos animadores han tenido una única función en la obra, como Toshiyuki Inoue, encargado de realizar el genial opening o el ya conocido por estos lares Rin Taro, que realiza la animación del prólogo de cada capítulo.

La música ambiental es meramente correcta, sin destacar en absoluto. Podríamos decir que es apropiada, sin necesidad de darle ningún calificativo especial.

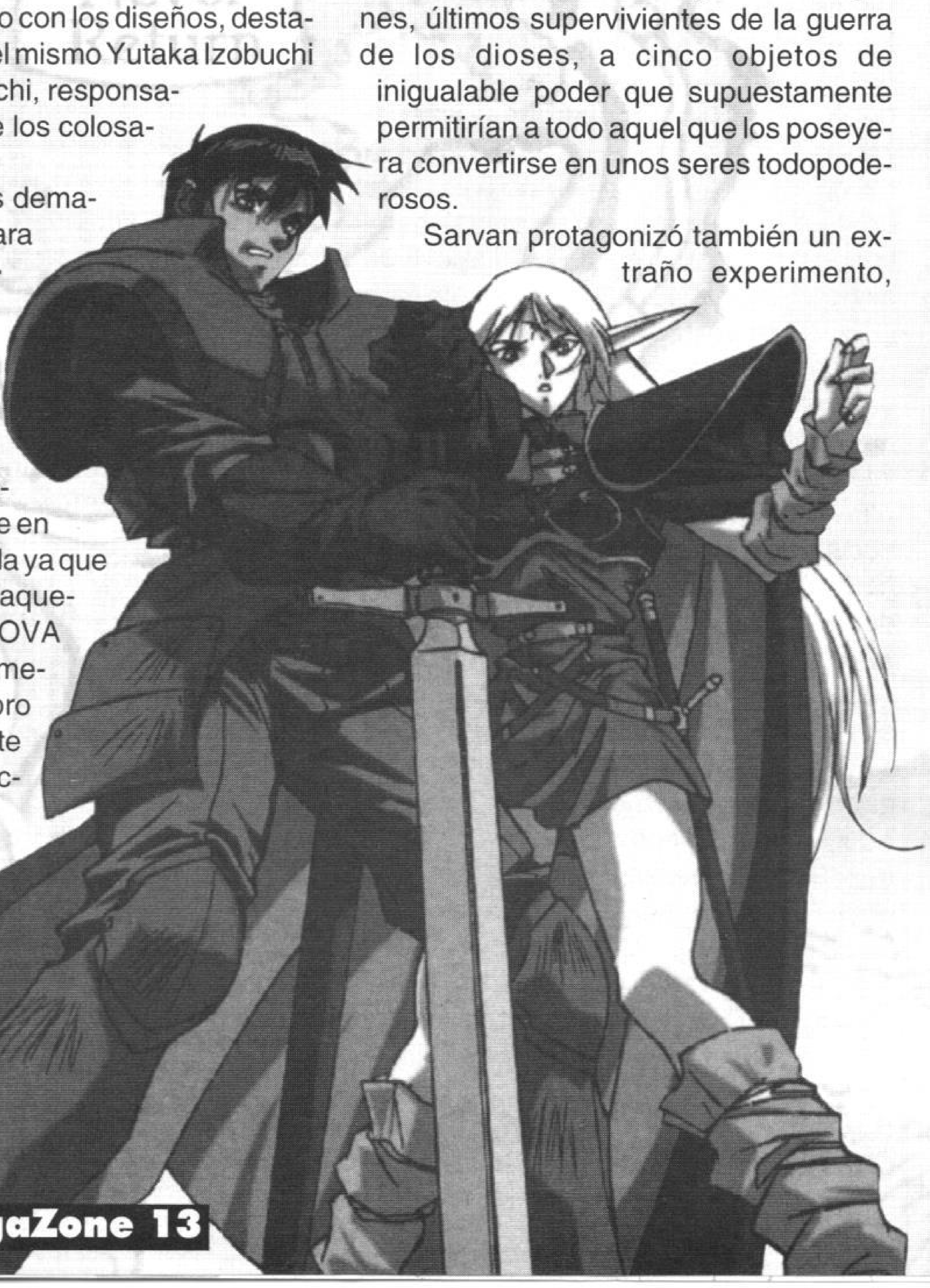
Sin embargo, tanto la canción del *opening* como la del *ending* de cada episodio son sencillamente geniales, compuestas por Misuo Hagito e interpretadas por Sherry, a las que se debe añadir la canción final del último capítulo, posiblemente la mejor de las tres.

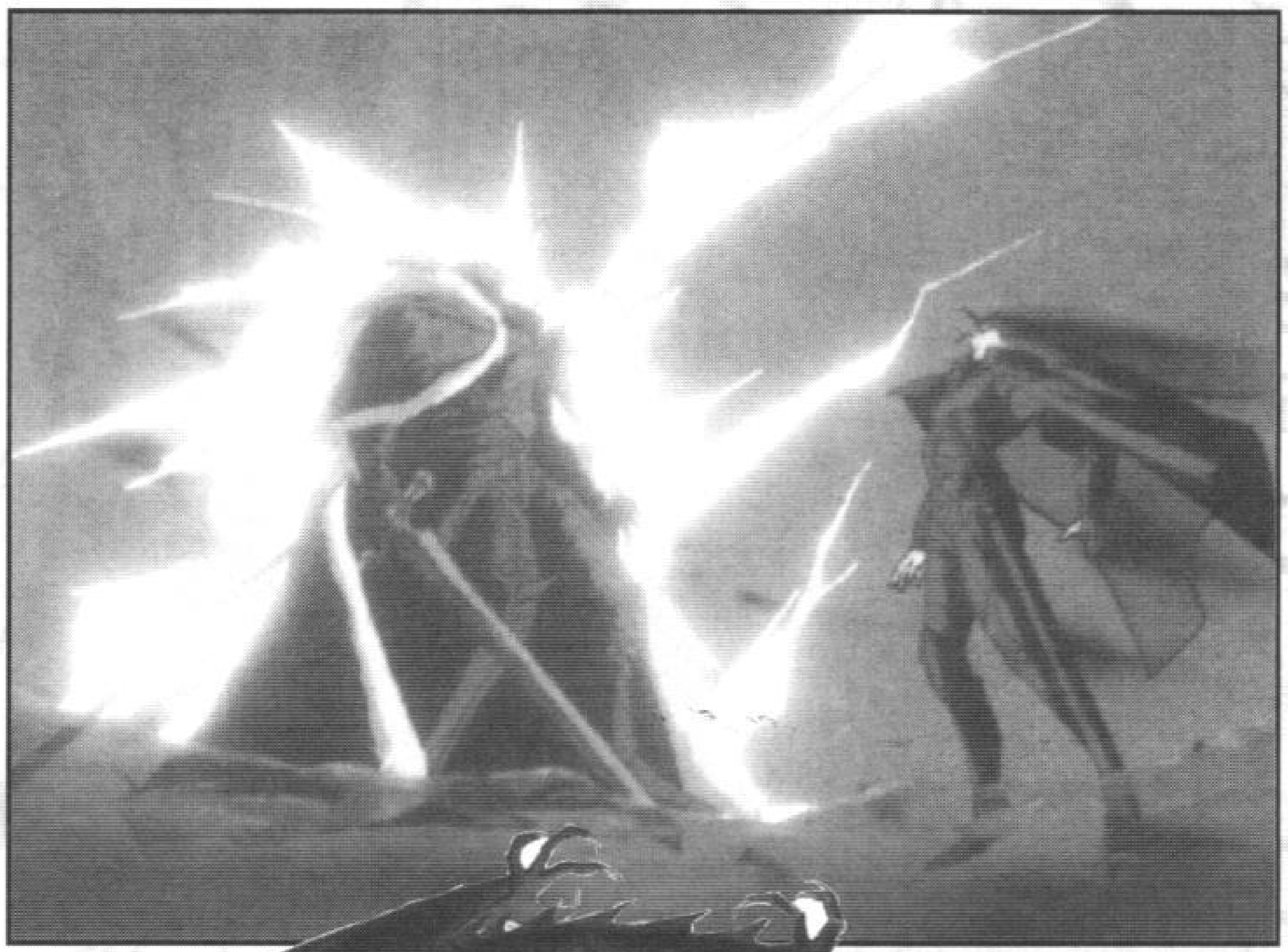
Pero sin duda alguna la parte que más destaca de la obra es la realización del diseño de los personajes, que aunque originalmente fue realizado por Yukata Izobuchi, debe su inigualable calidad a la obra de Nobuteru Yuuki, posiblemente el mejor autor japonés en este campo. Además, continuando con los diseños, destacamos la labor del mismo Yutaka Izobuchi y Michitaka Kikuchi, responsable del diseño de los colosales dragones.

La historia es demasiado compleja para resumirla en**cuatro** (indirecta, indirecta,...) páginas, así que tan sólo haré una breve introducción, que por desgracia no aparece en la versión animada ya que se supone que aquellos que vean la OVA ya han leído al menos el primer libro (posiblemente éste sea el único defecto achacable):

La historia de la isla maldita está llena de guerras y muertes desde sus orígenes. Cuatro mil quinientos años después del apocalipsis de los dioses, Lodoss, separada del mundo por los poderes de Marfa, se encontraba en lo que los hombres denominaron la era de la magia, en la que los más poderosos archimagos, cuyos conocimientos y habilidades podrían equipararse al de pequeñas deidades, eran considerados los señores absolutos. De estos hechiceros destacaban los brujos supremos Karla, conocida como la Bruja Gris y Duke Sarvan, su tutor, quien utilizando todo su poder consiguió atar mediante poderosos hechizos a los grandes dragones, últimos supervivientes de la guerra de los dioses, a cinco objetos de inigualable poder que supuestamente permitirían a todo aquel que los poseyera convertirse en unos seres todopoderosos.

Sarvan protagonizó también un extraño experimento,





con el que pretendía verter todo el poder de los magos en un receptáculo contenedor, y utilizarlo para detener el avance de los bárbaros que amenazaban el reino. Todos los archimagos, a excepción de Karla, se unieron a este proyecto, lo que les hizo perder las habilidades de su arte, y así, sin el apoyo de sus poderes sobrenaturales, propiciaron la caída de su inigualable reinado a manos de sus brutales enemigos. Karla comprendió con tristeza lo que iba a ocurrir, adivinando que ella misma caería ante la innumerable horda, e ideó un sistema para vencer a la misma muerte. Sus conocimientos le permitieron crear la Diadema de Hierro, en la que vertió su sabiduría, poder e incluso su alma. Al día siguiente, al ser asesinada, la diadema poseyó a aquel que había acabado con su vida terrenal, y permitió a la Bruja Gris saltar de cuerpo en cuerpo para prolongar eternamente su existencia.

Quinientos años después, a tan sólo treinta del comienzo de nuestra historia, el mal pareció resurgir de entre las tinieblas de una era olvidada con una deidad que se alzó más allá de la muerte. Bajo el nombre de Dios Demonio, Kardis intentó volver a la vida en la isla de Marmo con la ayuda de varios magos y del dragón oscuro Nass, pero fue detenida por siete seres que se adentraron en el laberinto. Los miembros de dicha expedición eran la mismísima Karla, el poderoso hechicero Wort, Flaipe, el último de los reyes enanos, la sacerdotisa de Marfa Nesse, los hasta entonces amigos reyes Farn y Beld, y liderándolos, un poderoso mago guerrero que pereció en el combate final contra la diosa de las tinieblas.

La lista de los sucesos que catapultan la historia de Lodoss es casi inacabable, ya que incluso se ha publicado una novela titulada Apéndices resumiéndola en más de trescientas hojas, lo que muestra mi imposibilidad para hacerlo en **cuatro** (indirecta...), pero ésto servirá para aclarar algunos puntos oscuros de la saga.

Otra de las cosas que me gustaría aclarar es de nuevo la excepcional caracterización de los personajes, más que por diseño gráfico, a nivel anímico. Cada uno de ellos posee una compleja alma, capaz de sentir como si se tratase de un auténtico ser vivo. En especial, destacaremos la relación casi infantil del amorío que surge entre Deedlid y Parn, pero lo mejor de la saga es sin duda el secreto amor que se entabla entre el frío Ashram y la elfa oscura Pirotessa, lleno de sufrimiento, frustración y un trágico desenlace que destroza la vida del caballero oscuro.

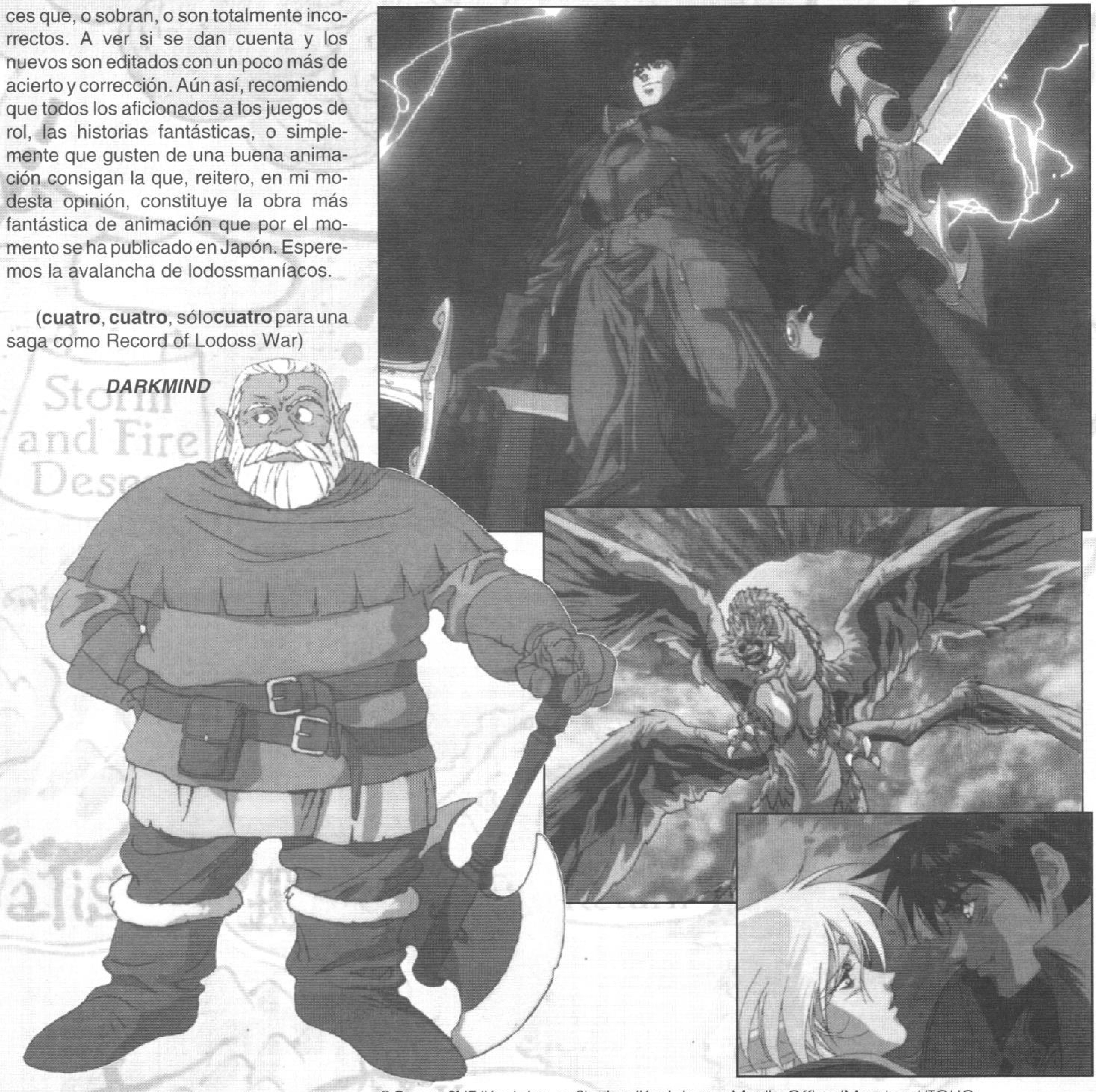
Record of Lodoss War ha sido editada desde hace poco en España, por lo que es totalmente necesario felicitar a los señores de Manga Video por su inigualable acierto, ya que pueden estar seguros que es la mejor obra que hasta el momento se han decidido a publicar. Sin embargo, y pido solemnemente disculpas por resultar siempre tan críticamente ofensivo, la edición vuelve a resultar totalmente, ehhh... "cutre". Las voces resultan en su mayoría totalmente inapropiadas, en especial la de Ashram, que resulta chillona e inexpresiva, rompiendo el espíritu que el personaje posee en la versión japonesa. Pero el auténtico problema del doblaje es que los personajes no dicen realmente lo mismo que en la versión original, rehaciendo así los diálogos y cambiando los sentidos de las frases, ya que se añaden mati-

©Group SNE/Kadokawa Shoten/Kadokawa Media Office/Marubeni/TOHO

ces que, o sobran, o son totalmente incorrectos. A ver si se dan cuenta y los nuevos son editados con un poco más de acierto y corrección. Aún así, recomiendo que todos los aficionados a los juegos de rol, las historias fantásticas, o simplemente que gusten de una buena animación consigan la que, reitero, en mi modesta opinión, constituye la obra más fantástica de animación que por el momento se ha publicado en Japón. Esperemos la avalancha de lodossmaníacos.

(**cuatro**, **cuatro**, sólo **cuatro** para una saga como Record of Lodoss War)

DARKMIND



©Group SNE/Kadokawa Shoten/Kadokawa Media Office/Marubeni/TOHO

EL AVENTURERO

TU TIENDA DE COMIC
NACIONAL Y EXTRANJERO
IMPORTACION U.S.A.
MANGAS ORIGINALES
TODO EN MERCHANDISING
TU OPCION EN MADRID

C/ Toledo nºs 15 y 17 28005 MADRID
Tel.: —(91) 366-44-57
Fax: —(91) 366-51-56

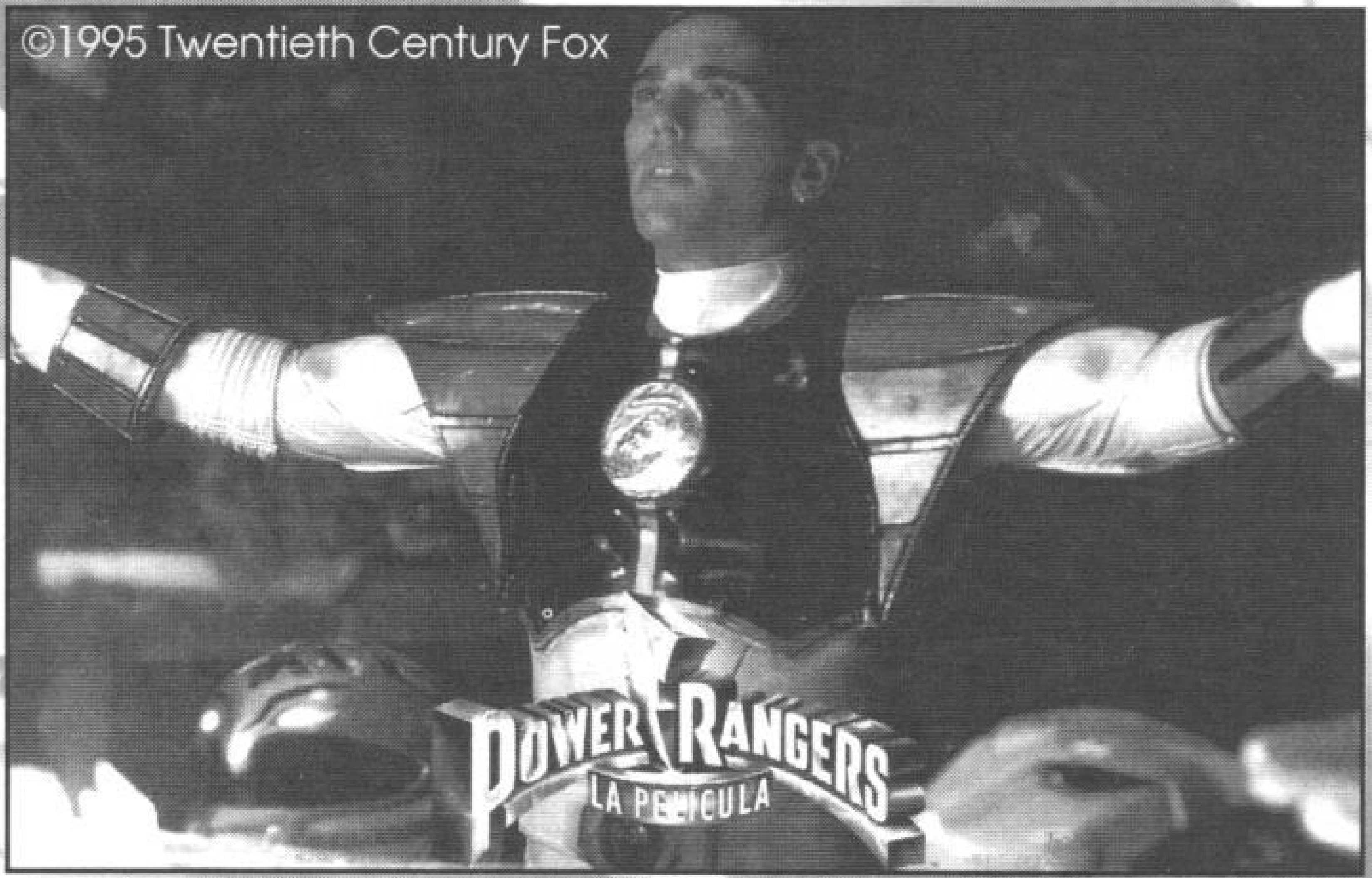
CADA UNO TIENE UN PODER. CADA UNO TIENE UNA MISION.
Y TODOS JUNTOS SE ENFRENTAN A LA MAS EXCITANTE AVENTURA.

POWER RANGERS LA PELÍCULA

EL SUEÑO DE UNA NOCHE DE VERANO

Sí, la ví, lo confieso, me tentaron y caí. Y no sólo eso, también he visto los Power Rangers en la tele... por lo menos, por lo menos, cinco o seis capítulos cada mes. Y me lo paso bomba cada vez (aunque no vaya por la calle como Luís repitiendo cada cinco minutos eso de: "¡¡necesitamos la power espada!!").

Lo más difícil no fue ir a verla, sino convencer a las novias de que nos íbamos a divertir. Al final conseguimos arrastrarlas al cine (ninguna de ellas es demasiado "mangáfila") y nos dispusimos a ver el nuevo "remake" de series. Y, ¡oh, sorpresa!, no es ningún "remake", toda la película es made in USA. Eso sí, la historia de la película es poco más o menos igual de profunda que el resto de la serie, pero eso cualquiera se lo podía imaginar (nota anecdótica: mi novia aguantó 30 minutos en la sala antes de irse a fumar un cigarrillo, lo cual es más de lo que yo esperaba).


©1995 Twentieth Century Fox

Ahora bien, si no vas con ninguna expectativa —repito: ninguna—, y sólo lo haces porque te gustan los Pogüe o simplemente porque te divierten, no creo que salgas defraudado. Las escenas de lucha son típicas de sentai (aunque los japoneses no se caen hacia atrás cuando dan una patada), cuando algún Ranger hace un golpe volador se ve el cable que lo sostiene, resulta que ahora hay unos nuevos Rangers (sacados de la siguiente serie a Zyu Ranger, Kakuraider), los tontos de la serie son los mismos pero ahora buenos (nunca me acuerdo como se llaman, sí, hombre, esos dos, el gordo y el bajito con cara de gilipollas), y en fin, es un capítulo de los Power Rangers más largo y con muchísimos más medios.

Los malos de la serie de TV hacen una aparición cortísima, lo cual es una pena porque son bastante divertidos (por lo ridículos, claro), pero se compensa con creces gracias al nuevo malo, que es carismático como pocos, y a mi parecer un personaje digno de aparecer en cualquier otra película de más alcurnia. Una estupenda interpretación tristemente desperdiciada en esta historia.

Y en cuanto a los "Zords"... bueno, no os dejéis engañar por las imágenes de la publicidad en TV. Son tal y como aparecen, pero es que hay sólo lo hacen durante apenas seis o siete minutos, y sabe a poco. Eso sí, están bastante bien resueltos mientras duran. A destacar dos escenas, una patética cuando se ve un primer plano de la destrozada vía del monorraíl, en el que se nota la maqueta más que en una película de Godzilla del 75 (de 1875), y otra soberbia de un encontronazo entre el agigantado malo y el robot (¿como se llama éste? ¿Megazord también?) visto desde arriba, ésta hecha por ordenador, de apenas un par de segundos, en la cual el movimiento es perfecto (ya sé que es una tontería, pero a mí me "impastó").

©1995 Twentieth Century Fox

También otra nota curiosa: supongo que al egipcio Saban este le han puesto a parir con aquello del racismo y los estereotipos, porque en la serie de TV la Ranger Amarilla era orientaloide y el Ranger Negro era, pues eso, negro como una noche sin luna. Total, que ni corto ni perezoso, va el hombre y pone de Ranger Negro a un oriental, y de Ranger Amarillo a una negra. ¿Qué te parece? ¿Sabe o no sabe, el tío?

Pero lo mejor de todo, el nuevo Zord... **SAPO**. ¡Aaagh! ¡Mi látigo, que me traigan mi látigo!

The JavHunter

DISTRIBUIDA POR HISPANO FOXFILM S.A.E.
Juguetes Distribuidos por
ESTRENO 21 DE JULIO EN LOS MEJORES CINES

POWER RANGERS THE NEW CHALLENGERS

—Punto uno: fui porque me invitaron.

—Punto dos: me... ungh... nnnff... agradó, ¡No! Quiero decir que me gustó un poco. Bueno, un poquito... Que no salí corriendo... Oh, vaya, que no vomité.

—Punto tres: ¿El Power Ranger TORTUGA?!!!! Luís, has de explicarme la simbología subliminal oculta.

Ah, dejémonos de tonterías. No está tan mal, si sabes a lo que vas: a un espectáculo un poco descerebrado y totalmente predecible estrictamente para críos. A partir de esas premisas resulta un producto con cierta dignidad. La dirección imprime entusiasmo a la película, la música está bien, los efectos son cumplidores, y la Power Ranger rosa es muy mona.

Mi mayor curiosidad era ver a los americanos realizar el tinglado al cien por cien, prescindiendo del metraje japonés, y hay que reconocer que han sabido hacerlo funcionar. Todos los tópicos del Sentai japonés, sabiendo que es un USAca el que los está interpretando detrás de la máscara, son doblemente divertidos, al verles asumir sin la menor vergüenza esas adorables payasadas. Si los aficionados son capaces de dejarse los resquemores y objeciones a la puerta del cine, se lo pasarán bien precisamente gracias a esto último.

Así que sí, id a verla (mejor aún si alguien os paga la entrada). Las cartas-bomba, por supuesto, a nuestro Apartado de Correos habitual.

Juan Gómez Martín

(«Javi, ¿de verdad que tengo que firmar con mi nombre?»)

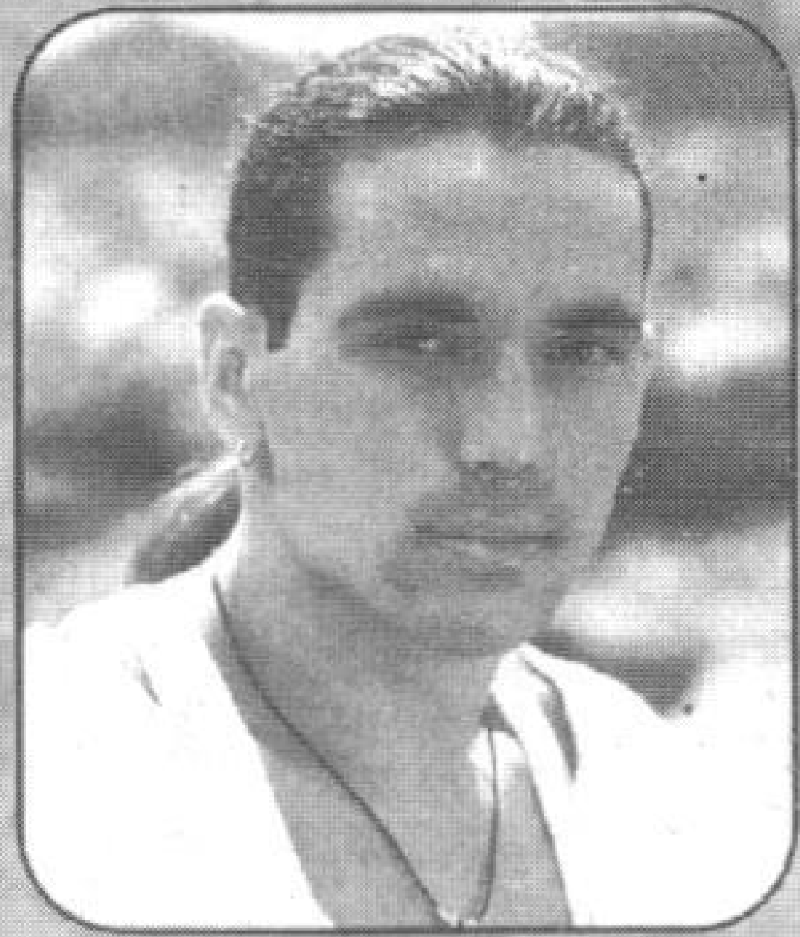
©1995 Twentieth Century Fox

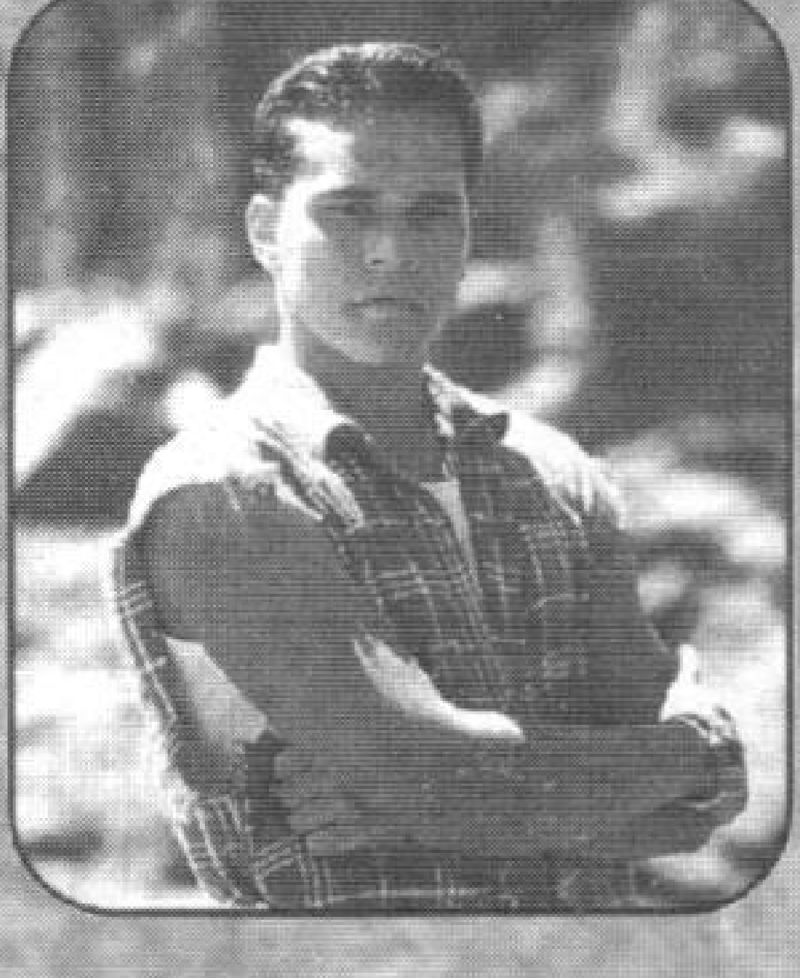
LA PINÍCULA DE LOS PAGÜE

Bueno, la verdad es que yo no he seguido la serie de TV adecuadamente (en realidad, he visto muy pocos capitulos), aunque me picó la curiosidad por ver qué era este film. En un principio pensaba que se trataría de la película de *Zyu Ranger*, estrenada en Japón en verano de 1993, pero al ver al «Tigre Blanco» (que en realidad se llama White Ranger y pertenece a la serie siguiente a *Zyu Ranger*, *Go Hoshi Sentai Dai Ranger*), pensé que de nuevo habían hecho un amogollonamiento de series. Pero al ver la película, de nuevo me desengañé: en Mighty Morphin' Power Rangers todo el metraje es original, pero hay elementos de diseño de tres series de sentai: los personajes (los cinco rangers originales) son de *Zyu Ranger*, aunque los nuevos trajes, diseñados por Joseph Porro (no, sus padres no fumaban nada), son bastante espectaculares, con "suspensorios" incluidos; el «Tigre Blanco» es de *Dai Ranger*, los trajes Nijetti (qué infamia) son de Kaku Ranger, así como los nuevos Ninja Zords, incluyendo el robot que forman... ojo, hay un zord que creo que no corresponde (me parece que el sapo) así que las piernas no son iguales...

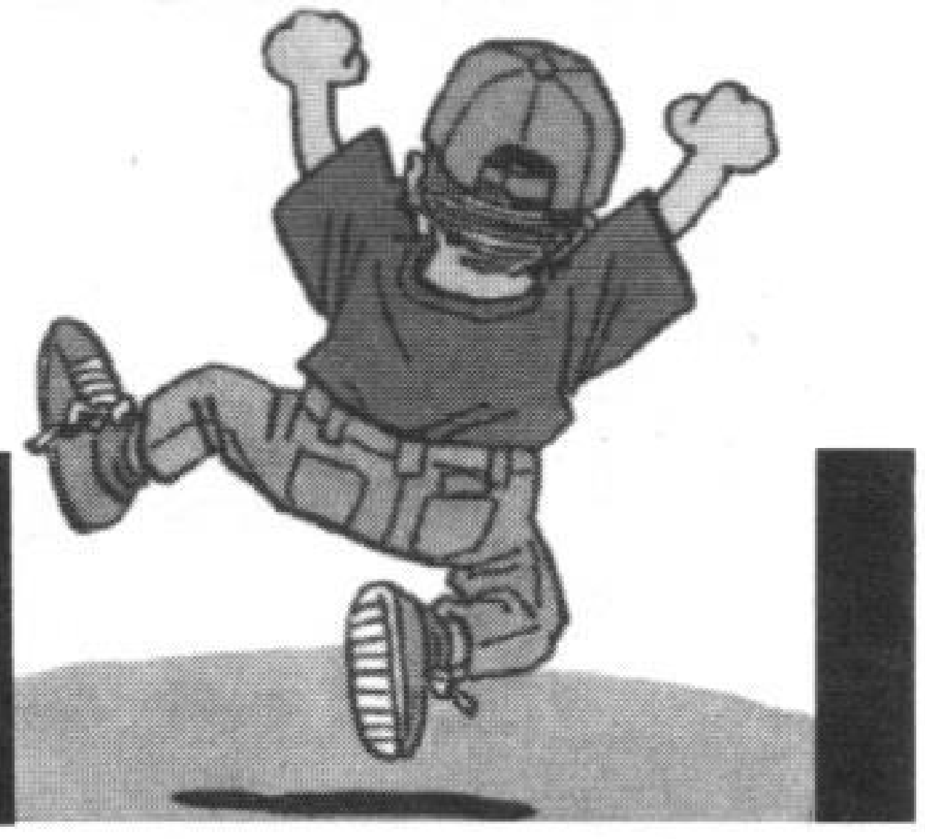
Los robots y enemigos mecánicos tienen su gracia y un buen trabajo de infografía detrás, pero a mí personalmente no me gustan los acabados ultrabrillantes que les han puesto. Y lo mejor y más nostálgico son las peleíllas, con cables que se ven, y muchos golpes. Al más puro estilo sentai cutre de toda la vida... aunque no hay explosiones ni aspavientos, ni armas especiales, ni invocaciones de espadas mágicas. Pero bueno, no se puede tener todo. Supongo que cuando se estrene en Japón (que igual no se estrena) algunos se llevarán las manos a la cabeza y otros disfrutarán de un crossover de sentai, que sólo ven en los eventos veraniegos... Bueeeno, no disfruté como un cerdo ibérico en celo, pero no estuvo mal. Supongo que la volveré a ver un día de estos con más calma. ¿Te das cuen?

Luís Alís





DRAGON



El volumen 41 de *Dragon Ball* tiene dos peculiaridades: la primera es que tiene casi 240 páginas, a diferencia de la mayoría de volúmenes de Jump Comics, que suelen tener unas 180. La otra peculiaridad es que es el penúltimo volumen de *Dragon Ball*, como el mismo Toriyama indica en la sección habitual de cada volumen, a la cual acompaña una explícita ilustración de sí mismo en la que se le puede ver saltando de alegría. ¿Será porque ya no tiene que dibujar más?

Nos quedábamos en la aparición del nuevo Boo. Todos los guerreros (unos desde el planeta de Kaioh, otros desde el Cielo) se quedan impresionados ante el poder que emite este nuevo enemigo.

Boo, tras asesinar de una manera completamente original a un señor que le había atacado con una ametralladora, se dispone a ejecutar a Mister Satan, pero en el último momento, los recuerdos de su anterior etapa detienen su mano y Boo le perdona la vida. Acto seguido, se desplaza a una velocidad terrible y llega al Cielo, donde están Piccolo y los demás, en cuestión de segundos.

Todos están petrificados. Piccolo piensa que se los va a cargar al instante, pero Boo se limita a decir: «que salga». «¿Eh?», dice Piccolo. Boo lo repite, pero a grito pelado. Piccolo no entiende, y Boo le explica que quiere que salga aquel que tenga que luchar con él. Piccolo intenta ganar tiempo para Trunks y Goten, pero Boo parece que no quiere esperar, y muestra su enfado levantando la mano y proyectando infinidad de bolas de energía que se dirigen hacia la Tierra, matando cada una a una persona. Tras matar a todas las personas del planeta, los únicos que se han salvado han sido los que están en el cielo y en el planeta de Kaioh Shin, Satan (hacia quien Boo parece tener una especial atención), y nuestros queridos y olvidados Ten Shin Han y Chaozu, que consiguen esquivar las bolas de energía de Boo gracias a su excepcional entrenamiento.

JUMP COMICS

DRAGON BALL

ドラゴンボール

鳥山 明

巻四十一 がんばれ超ゴテンクスくん

Boo dice que está dispuesto a esperar una hora para que los guerreros se preparen. Para que se haga una idea, Piccolo crea de la nada un reloj de arena, ya que Boo no tiene ni idea de cuánto es una hora.

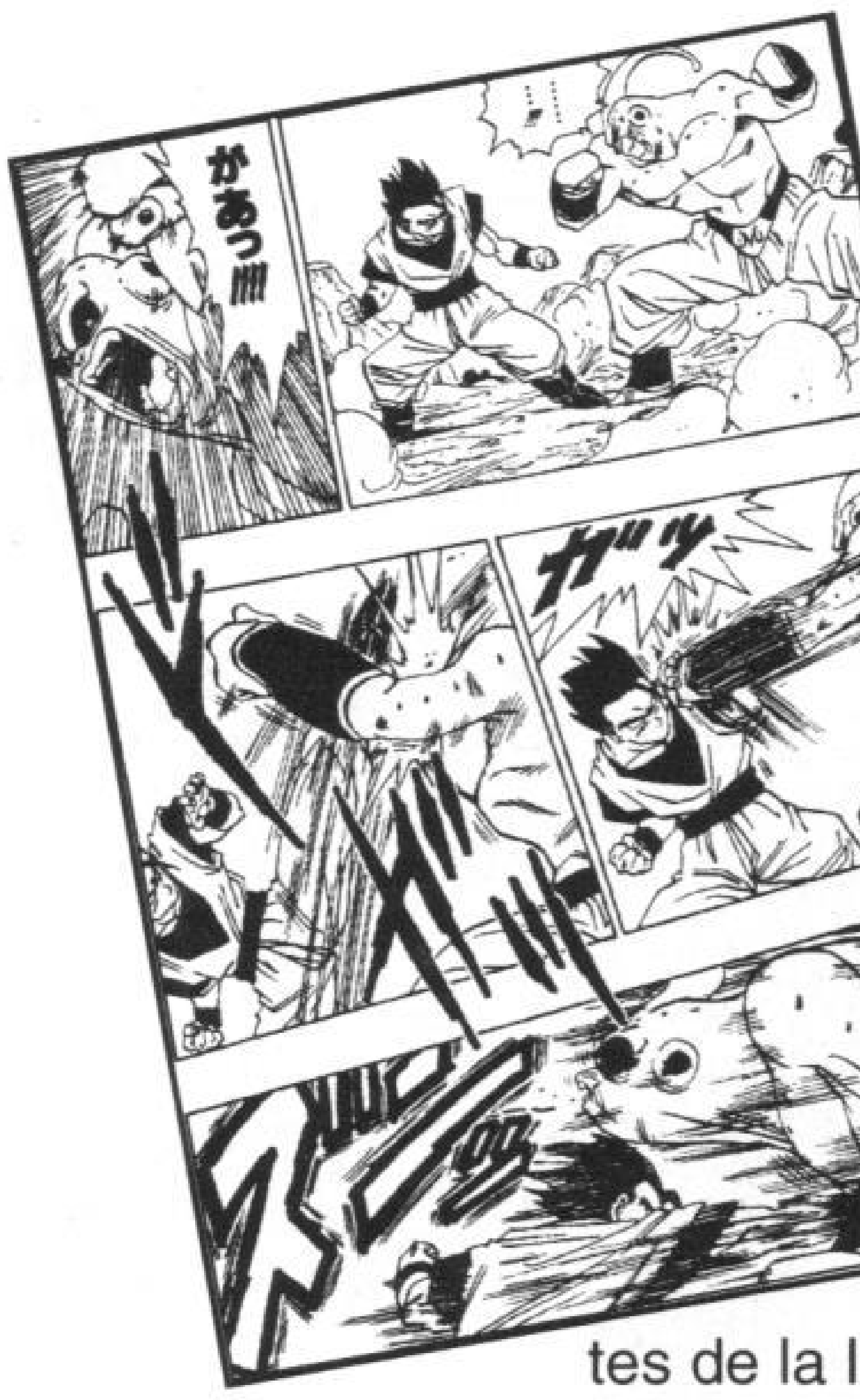
Mientras, Gohan parece extremadamente enfadado con el sistema de entrenamiento que le imparte el Kaioh Shin de hace 15 generaciones, el cual parece limitarse a leer mangas porno, dormir y otras cosas inútiles (al menos en apariencia). Al final se levanta enfadado y le pide explicaciones acerca del sistema tan inútil que están siguiendo y que no va a ayudar en nada a vencer a Boo. De repente, Gohan se da cuenta que con su enfado está liberando una cantidad increíble de energía, inconscientemente. Sorprendido por el fabuloso aumento de poder que ha experimentado haciendo tonterías, Gohan se sienta de nuevo, impresionado por el viejo Kaioh Shin. Parece que el sistema de entrenamiento es mucho más efectivo de lo que parecía.

En el cielo, Piccolo les dice a Trunks y a Goten que si se meten en la Sala del Espacio y el Tiempo, por cada minuto serán 6 horas para entrenarse antes de su lucha con Boo. Mientras todos lo observan, Chichi se acerca a Boo, que está observando el reloj de arena, y le mete un pesco (colleja, colacao, mascón o mascá) increpándole por haber matado a Gohan. Ni corto ni perezoso, Boo la transforma en un huevo y la pisa. Goten, ciego de ira, se dispone a enfrentarse a Boo. Piccolo y Trunks consiguen convencerle de que no debe enfrentársele ahora, que su madre puede resucitar con las Dragon Ball y de que tendrán más posibilidades de vencerle fusionados.

Cuando no ha pasado más de media hora, Boo pierde los nervios y exige, tras destrozar el reloj de arena, comenzar la lucha.

Piccolo accede y con un paso ultra lento, comienza a guiar a Boo hacia la habitación, no sin antes avisar telepáticamente a Goten y a Trunks. Tras varios minutos, Piccolo y Boo llegan a la puerta, Boo rechaza una última invitación de Piccolo de tomar un tentempié an-

BALL Z



tes de la lucha, y entran por fin. Goten y Trunks, que han tenido tiempo de entrenar, de echar una cabezadita y de pensar una estrategia de lucha, esperan desafiantes en medio de la habitación.

Tras varias sentencias y desafíos, Goten y Trunks comienzan el proceso de fusión. Boo lo toma como comienzo de las hostilidades y ataca a Trunks. Este se queja y le explican a Boo que se tiene que esperar un momentín. Para sorpresa de Piccolo, se fusionan sin transformarse en Super Saiyajin.

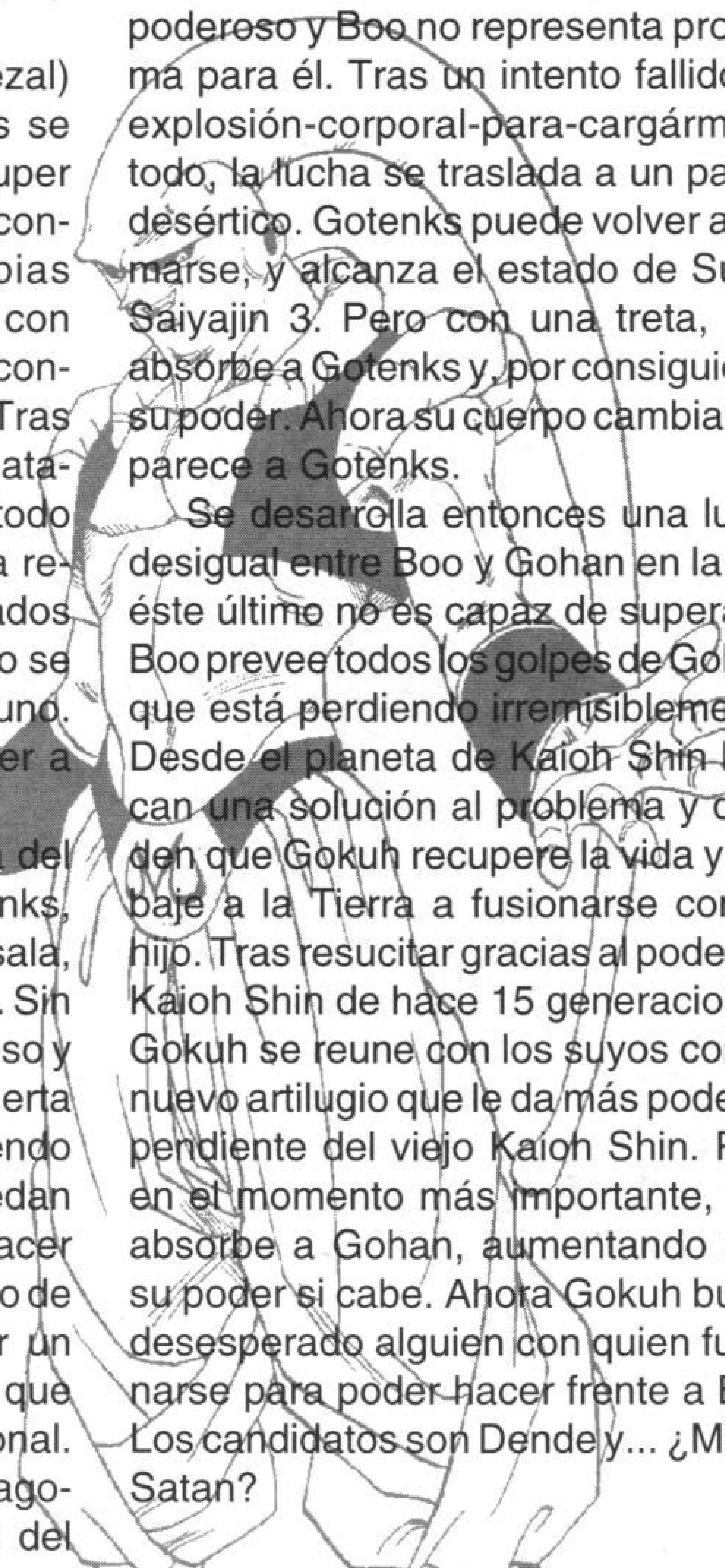
Gotenks comienza a ejecutar contra Bu todos sus golpes especiales: «Dynamite Kick!! Rolling Thunder Punch!! Inoshishi Attack!! Power Tackle!! Miracle Super Punch!! Great Kick Special!! estee... Magnum Sunday!! Ultra Missile Pafe!! Hyper Plasma Short Cake!!»

Acto seguido, y sin inmutarse, Boo les da un porrazo y caen al suelo, ante la desesperación de Piccolo, que se lleva las manos a la cabeza.

Gotenks se transforma en Super Saiyajin, lo que nunca había hecho (siempre se habían fusionado en estado de Super Saiyajin los dos), y parece que esta técnica es más provechosa. Comienza la lucha en serio. Gotenks realiza una de sus nuevos golpes especiales: Galactica Doughnut es un golpe que consiste en crear un anillo de energía que se controla a voluntad y con el que aprisionan a Boo. Éste simula en un principio estar en problemas, pero rompe el anillo sin dificultades ante el asombro de Gotenks y Piccolo.

Tras un encontronazo (cabezal) entre los dos guerreros, Gotenks se dispone a realizar su ataque Super Ghost Kamikaze Attack, el cual consiste en proyectar varias copias fantasmagóricas de sí mismo, con voluntad propia, que explotan al contacto con algo o entre sí mismas. Tras una serie de intensos y divertidos ataques (las copias fantasma utilizan todo tipo de trucos sucios), Boo queda reducido a una serie de mocos pegados por el suelo que Gotenks y Piccolo se encargan de freír con rayos uno a uno. Sin embargo, Boo consigue volver a formarse a partir del humo.

Mientras Boo le esta dando la del pulpo (Gonzalo dixit —JJ) a Gotenks, Piccolo destruye la puerta de la sala, con la intención de encerrar a Boo. Sin embargo, Boo se pone muy nervioso y da un grito terrible que abre una puerta dimensional al exterior, consiguiendo así salir. Piccolo y Gotenks se quedan así encerrados en la sala. Va a hacer falta que Gotenks alcance el estado de Super Saiyajin 3 para poder dar un grito lo suficientemente potente que abra una nueva puerta dimensional. En la consiguiente lucha que protagonizan Boo y Gotenks, el edificio del Cielo queda destrozado. Llegan a la superficie y parece que Gotenks va a vencer definitivamente a Boo, cuando de repente cesa los efectos de Super Saiyajin 3, 2 y 1, y después los de la fusión. Mientras, Gohan ha alcanzado un punto de alto poder y se dispone a ayudar a su hermano y a Trunks.

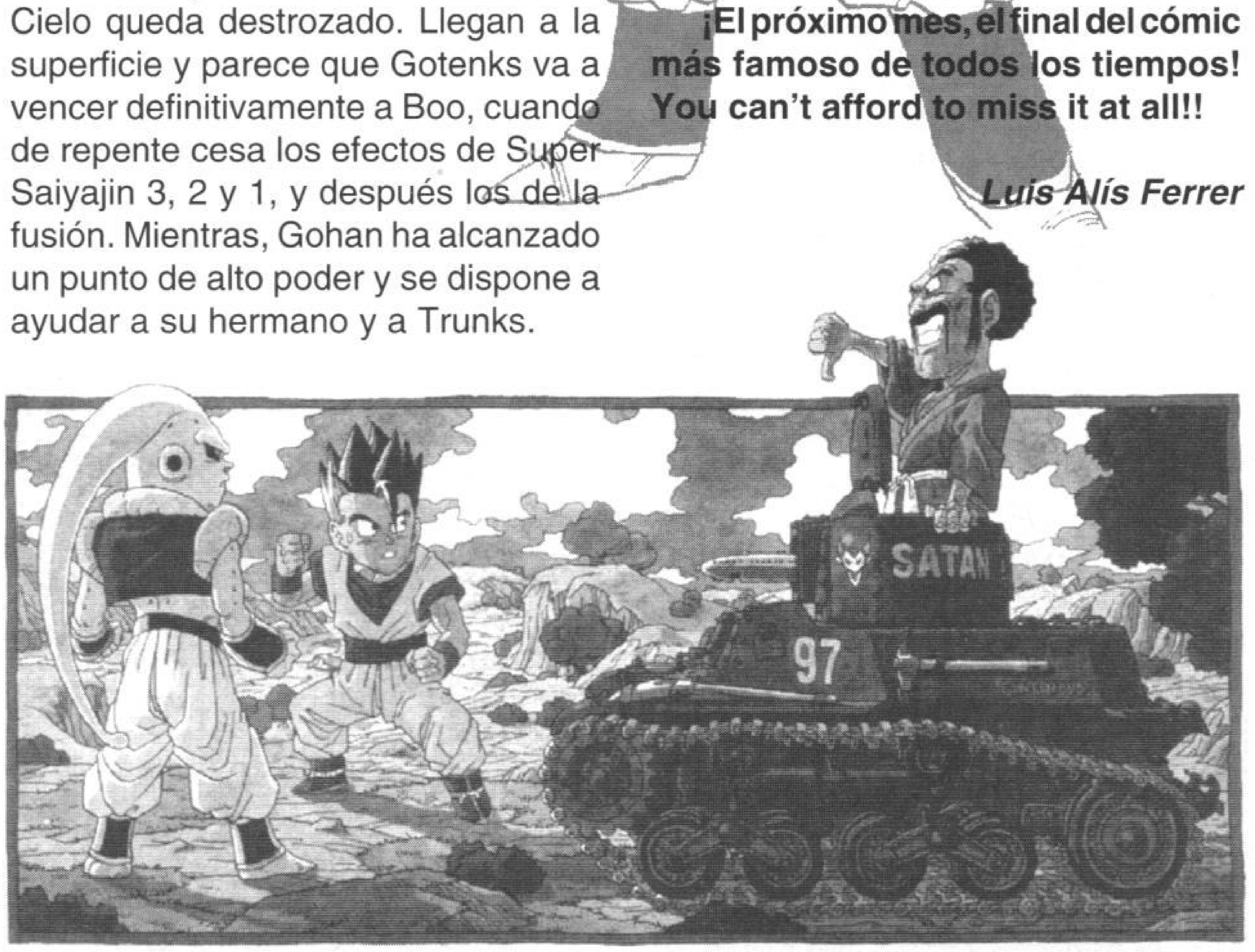


El nuevo Gohan es increíblemente poderoso y Boo no representa problema para él. Tras un intento fallido de explosión-corporal-para-cargármelo-todo, la lucha se traslada a un paraje desértico. Gotenks puede volver a formarse, y alcanza el estado de Super Saiyajin 3. Pero con una treta, Boo absorbe a Gotenks y, por consiguiente su poder. Ahora su cuerpo cambia y se parece a Gotenks.

Se desarrolla entonces una lucha desigual entre Boo y Gohan en la que éste último no es capaz de superarle. Boo prevee todos los golpes de Gohan, que está perdiendo irremisiblemente. Desde el planeta de Kaioh Shin buscan una solución al problema y deciden que Gokuh recupere la vida y que baje a la Tierra a fusionarse con su hijo. Tras resucitar gracias al poder del Kaioh Shin de hace 15 generaciones, Gokuh se reune con los suyos con un nuevo artilugio que le da más poder: el pendiente del viejo Kaioh Shin. Pero en el momento más importante, Boo absorbe a Gohan, aumentando más su poder si cabe. Ahora Gokuh busca desesperado alguien con quien fusionarse para poder hacer frente a Boo. Los candidatos son Dende y... ¿Mister Satan?

¡El próximo mes, el final del cómic más famoso de todos los tiempos! You can't afford to miss it at all!!

Luis Alís Ferrer



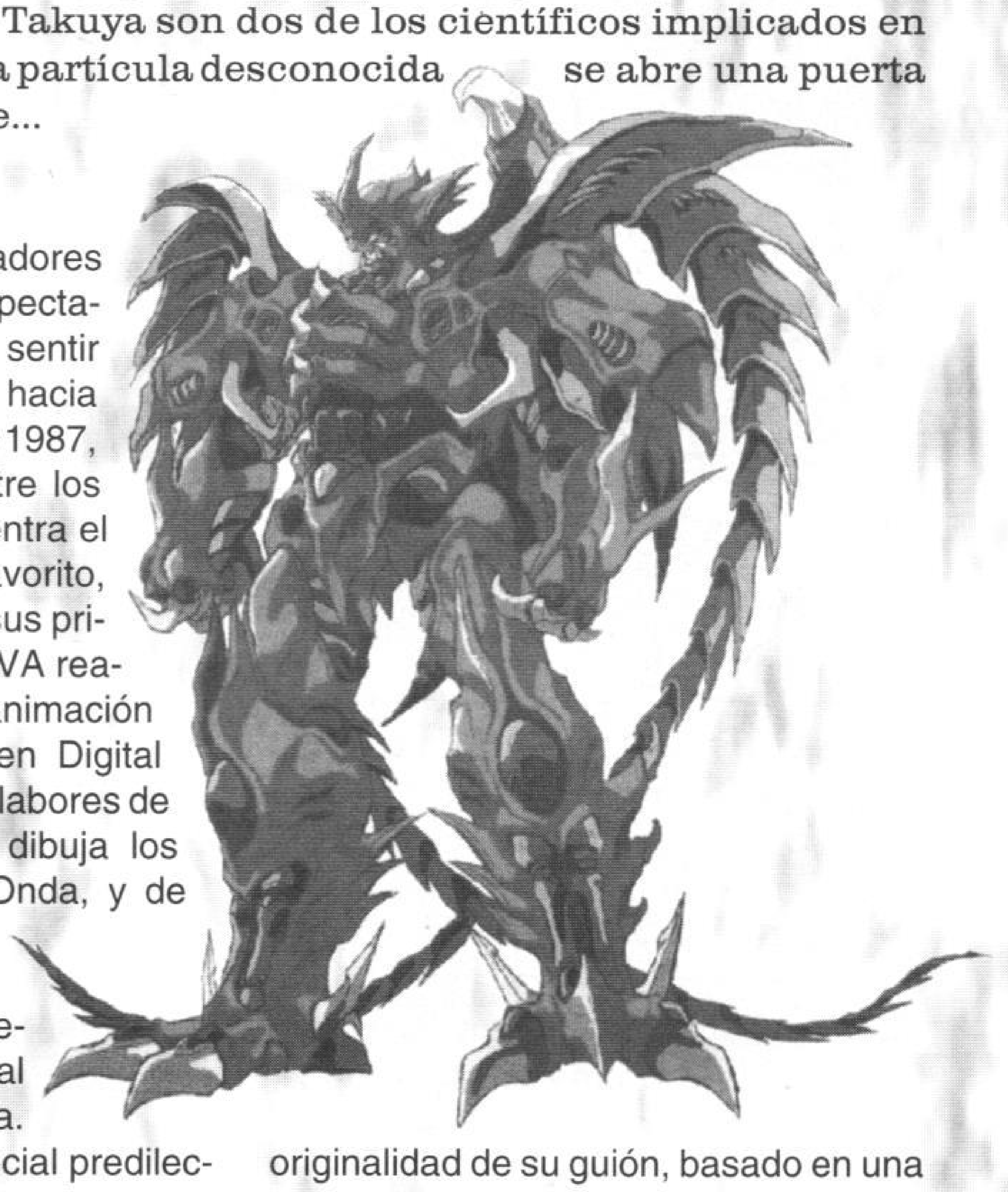
DEVIL ROBOT

HAGANE no ONI

En 1999 una partícula llamada Malda Quark es uilizada para la prueba de un nuevo prototipo de estación espacial de defensa armada con un potente laser. Haruka y Takuya son dos de los científicos implicados en el experimento: éste resulta ser un éxito, pero por acción de la partícula desconocida se abre una puerta dimensional que deja al descubierto un poder inconcebible...

DEVIL ROBOT
Horror de otra dimensión.
CARTOONIA

Takuya ha dejado las investigaciones hace ya muchos años, cuando recibe una carta de Haruka pidiéndole que acuda a salvarle. Cuando regresa a la isla después de años de ausencia, Haruka no sólo no recuerda haber contactado con él, sino que se comporta de forma muy extraña. La conexión entre el rayo y la puerta dimensional que es capaz de abrir le ha transformado en un ser que sólo ansía el poder de otras dimensiones para sembrar la destrucción en la Tierra. Takuya, en un intento de detenerle, también hace uso del poder extradimensional, enzarzándose con Haruka en una batalla decisiva...



Con un elenco de creadores de anime ciertamente espectacular, no puedo dejar de sentir una especial predilección hacia esta excelente OVA del año 1987, por una simple razón: entre los títulos de credito se encuentra el nombre de mi animador favorito, Masami Obari, en uno de sus primeros trabajos. En esta OVA realiza el papel de director de animación junto al ya mencionado en Digital Devil Story Naoyuki Onda, labores de ilustración (simplemente, dibuja los cels) también junto con Onda, y de animación en general. Su mano se adivina en las escenas de acción y especialmente en la batalla final que libran Haruka y Takuya.

Si bien no siento una especial predilección hacia los bio-mecha (de gran escala, porque no hay nada que yo no daría por una unidad Guyver...), he de reconocer que los dos robots que aparecen en este film son absolutamente impresionantes, y que la escena final de lucha, si bien es un poco corta y confusa, es muy espectacular y rica en detalles (y es que donde esté Obari...).

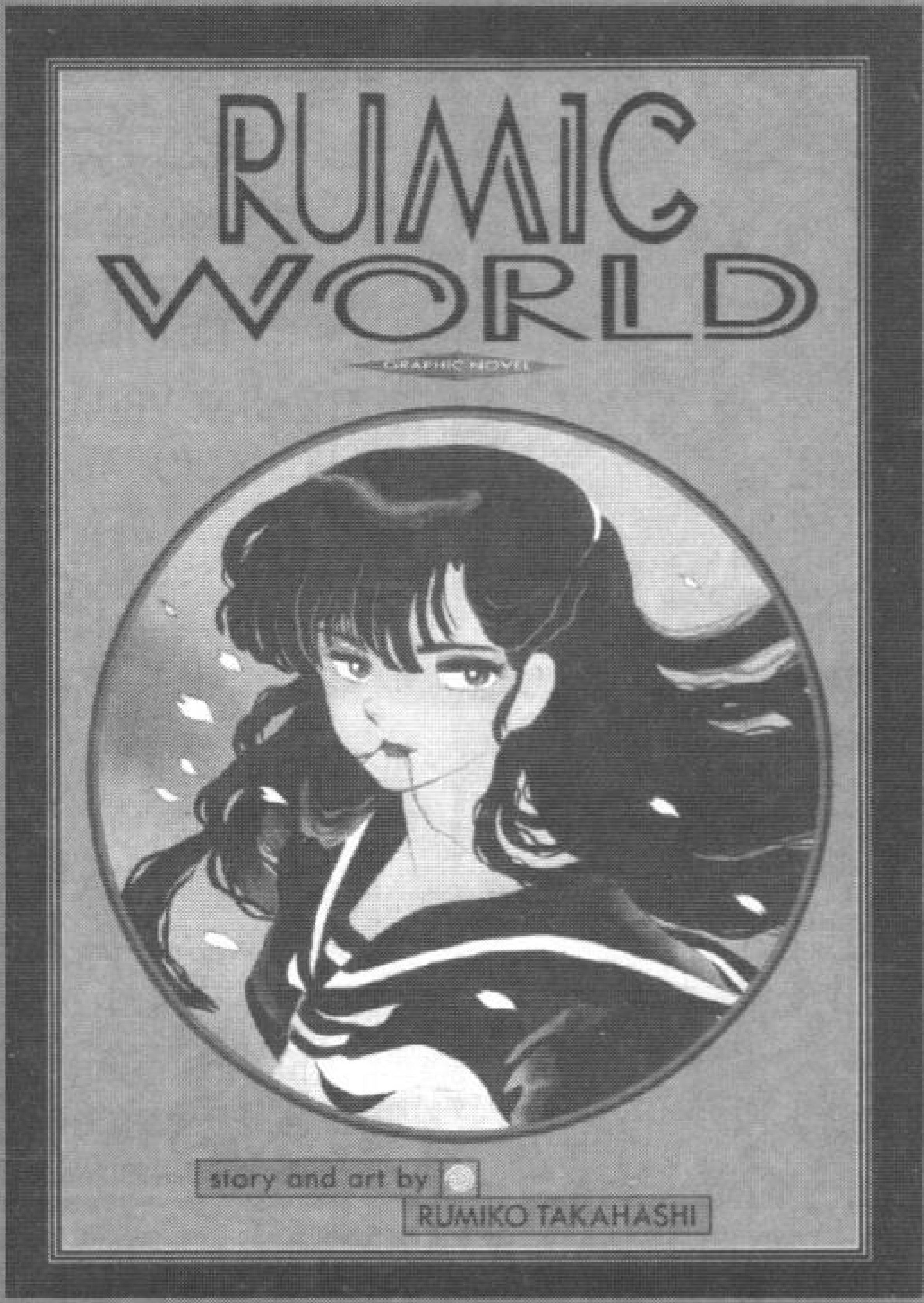
El diseño de personajes de Onda resulta muy agradable y proporcionado, y el acertado uso del color es resultado del trabajo de Kumiko Takahashi, responsable entre otras obras del diseño de personajes del anime *D.N.A.²*.

En resumen, Devil Robot resulta interesante y agradable por la (relativa) originalidad de su guión, basado en una obra original de Shoh Aikawa, y por la alta calidad de su animación, precisa y clara, casi luminosa. Lo único que está un poco borroso es el encuentro final, que se ve un tanto confuso. Pero el resultado general es excelente, tanto por el anime en si como por el excelente doblaje que tiene la OVA: los actores de doblaje trabajan muy bien y con convicción en sus papeles, algo que en un comienzo no parecía ocurrir. Como si les hiciera gracia doblar dibujos animados.

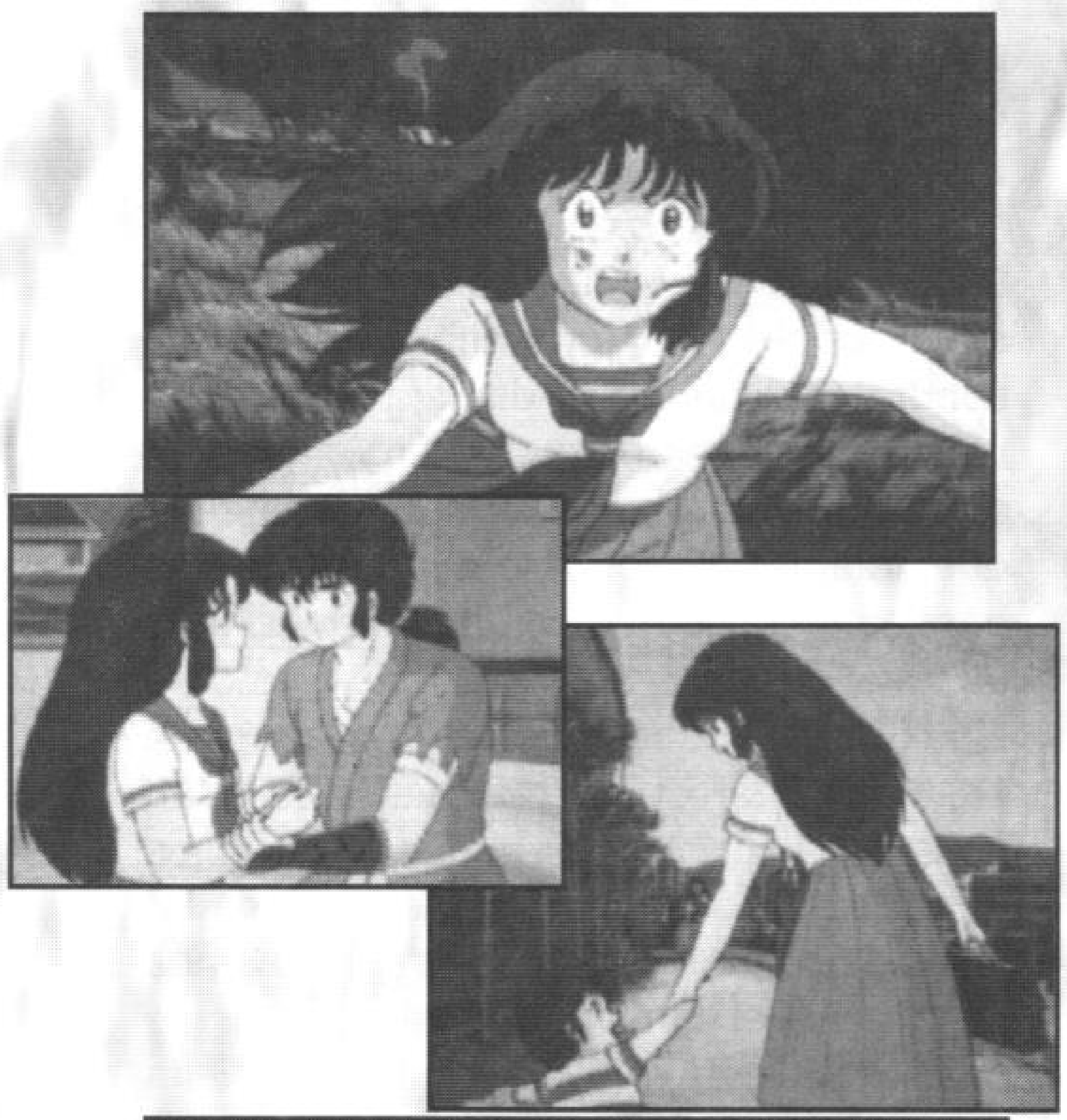
Seguro que más de uno se ha quedado impresionado ante las obras maestras que están viendo pasar ante sus ojos.

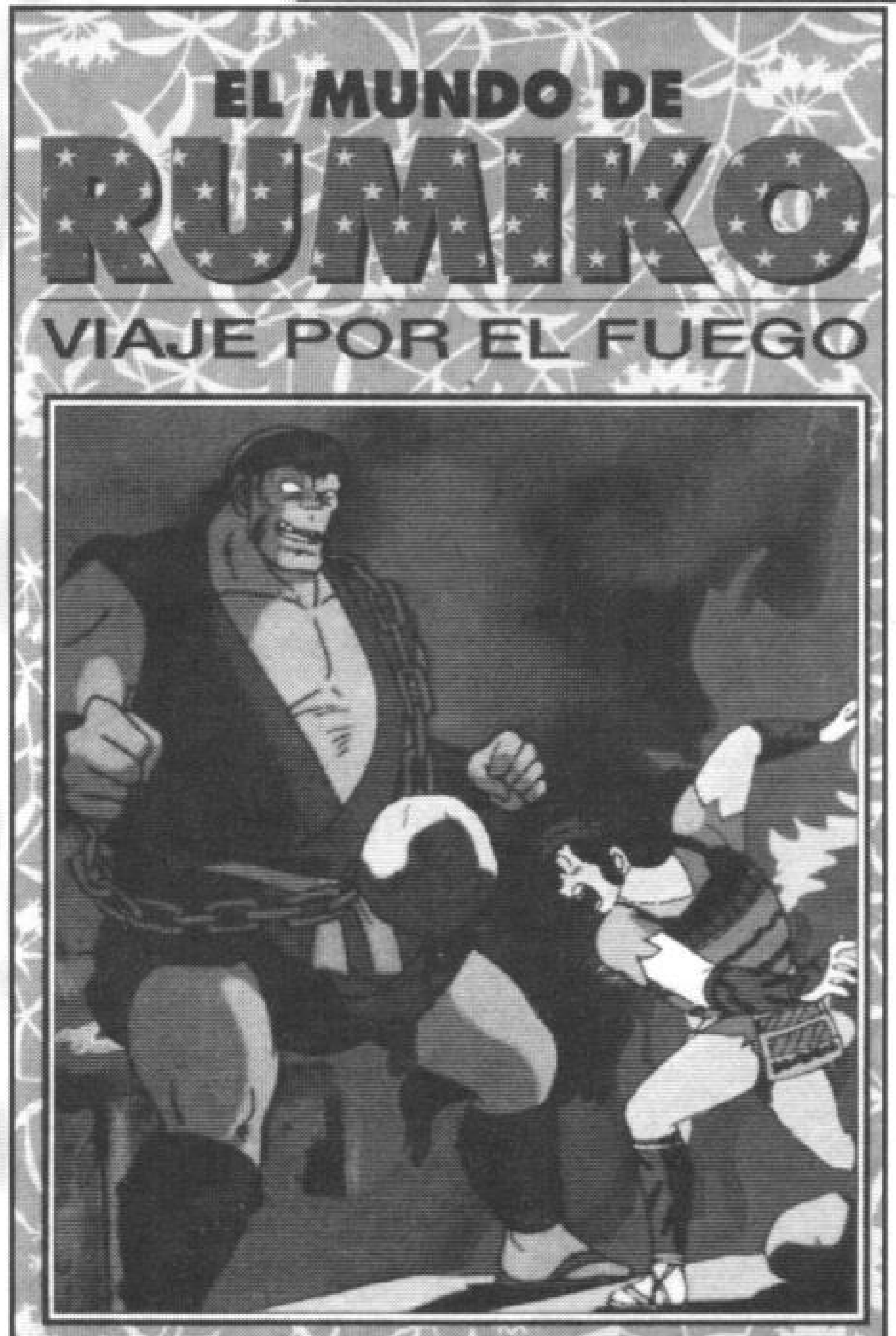
Luis Alís Ferrer

EL MUNDO DE RUMIKO



Con este nombre se conoce a la colección de mangas creados por la conocida Rumiko Takahashi. Esta colección consta de tres obras: Fire Tripper, Laughing Target y Maris The Chojo. Si bien aquí en España sólo hemos tenido la suerte de ver publicadas las dos primeras bajo los títulos de "Viaje por el fuego" (Fire Tripper) y "La diana risueña" (Laughing Target) de la mano de Planeta. Pero otro título se ha quedado en el tintero, ¿qué pasa con Maris the Chojo?, del manga nada sabemos, pero en lo que se refiere a la versión animada, Manga Video se ha encargado de traérnosla. Aunque me parece, que la colección El Mundo de Rumiko se ha alargado un poquito. En ella podemos encontrar los tres cuentos ya descritos anteriormente, pero se le ha añadido uno más: el Bosque de la Sirena (Ningyo no kizu/Mermaid Scar). Pero pasemos a lo que nos interesa:





Viaje por el fuego (Fire Tripper)

Viaje por el fuego cuenta la historia de una joven que tiene la facultad de realizar cambios temporales. Se puede decir que esta capacidad se pone en marcha cuando una gran cantidad de fuego se aproxima a nuestra protagonista. De esta forma se puede explicar el quid de toda la trama de la cinta.

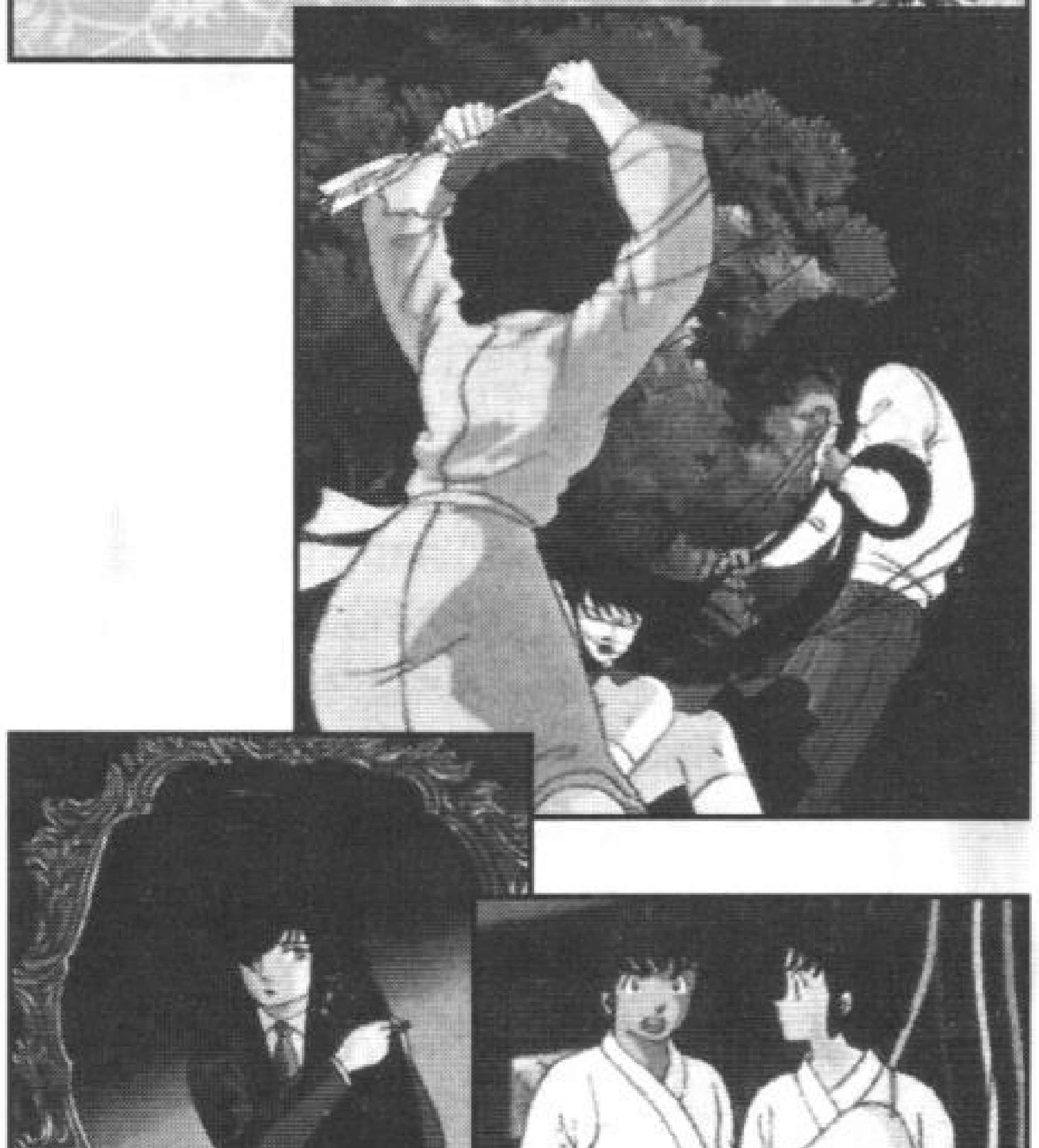
El nombre de la muchacha es Suzuko, y vive en el Japón actual. Mientras vuelve de la escuela, se ve sorprendida por una explosión en unos inmensos contenedores de gas. Esto hace que Suzuko viaje en el tiempo quinientos años atrás. En esta época, conocerá a un joven llamado Shukumaru, y juntos vivirán una serie de aventuras. Como veis, el argumento promete, y ni que decir tiene que es bastante bueno. Está totalmente sacado de su versión manga, y se limita a segur el guión trazado en aquella, eso sí, añadiendo alguna que otra secuencia más, pues ya se sabe que las imágenes animadas son mucho más versátiles y elaboradas.

Ésta es, en definitiva, la sinopsis del OAV. El guión es bastante original, pues pocas obras tratan el tema de viajes en el tiempo, y menos aún gracias al fuego. En lo que se refiere a la animación, diría que es bastante buena, sin tener la calidad de una película, pero con mejor diseño que en una serie televisiva.

La diana risueña (Laughing Target)

Uno de los géneros más utilizados tanto en el manga como en el anime es el del terror. Siendo más precisos, el subgénero de las posesiones, ya sean diabólicas o alienígenas. En España, este género de manga es difícil de encontrar, y los más relevantes se encuentran en formato anime. Entre ellos destacan Doomed Megalopolis, Urotsukidôji, Wicked City y Devilman, entre otros. Pero bien, ahora podemos incluir

EL MUNDO DE RUMIKO
LA DIANA RISUEÑA
RUMIKO TAKAHASHI
MANGA



C/ GINZO DE LIMIA, 32
MADRID - 28029
TELF/ FAX.:(91) 7396271
FRENTE A LA VAGUADA

AKIRA COMICS

COMIC-USA (SERVICIO ADVANCE COMIC) A 150 PTAS EL DOLAR !!

TE ESPERAMOS!

ÚLTIMAS NOVEDADES EN CÓMIC NACIONAL Y USA
EL MAYOR STOCK DE COMICS ATRASADOS DE MADRID!!
COMIC EUROPEO Y ERÓTICO
FANZINES Y MERCHANDISING
EL PARAISO DEL OTAKU: MANGA NACIONAL, DE IMPORTACIÓN, CDs, PELÍCULAS DE MANGA-VIDEO Y UN LARGO ETC...

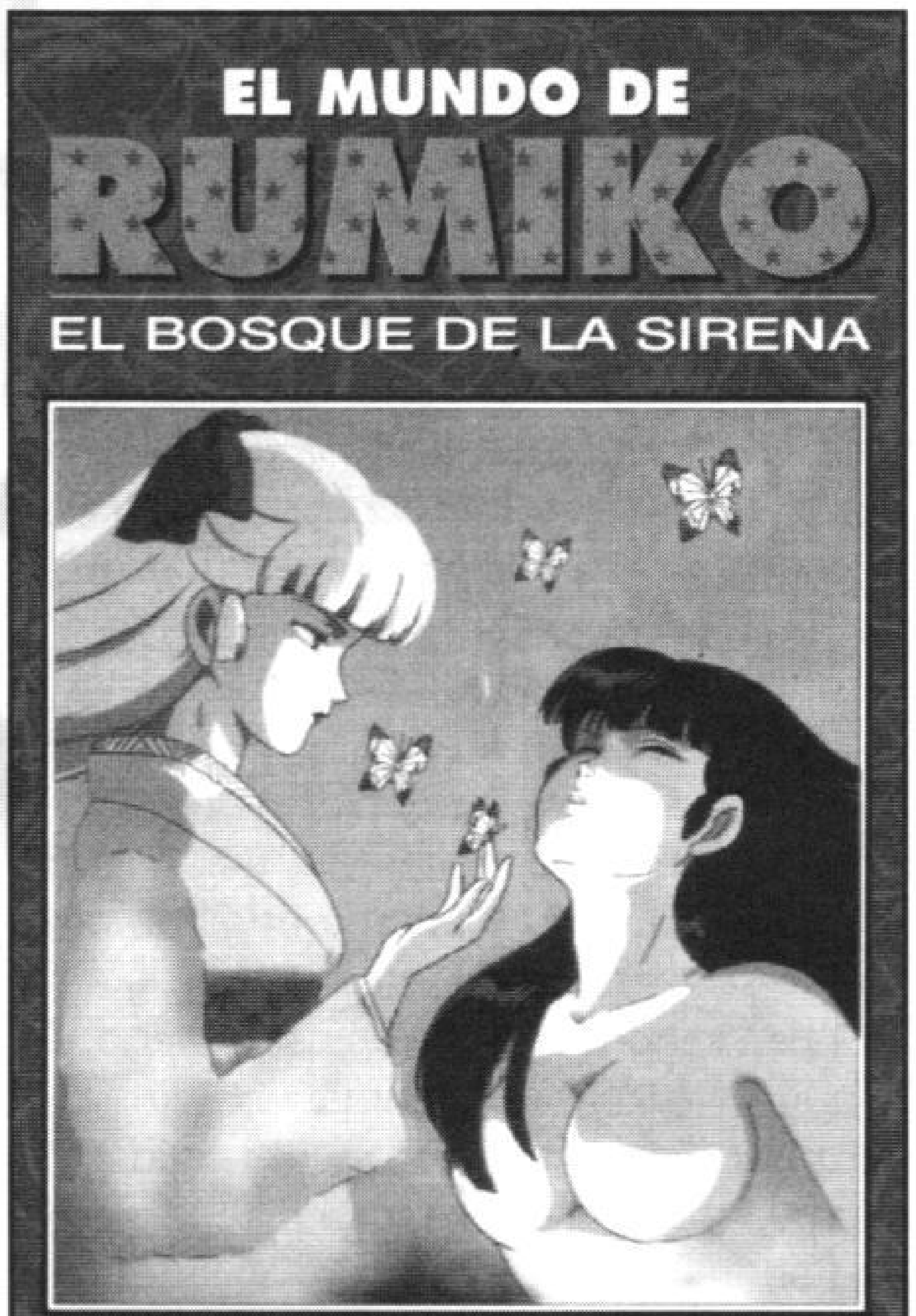
ROL NACIONAL Y USA
FIGURAS DE PLOMO
LO TENEMOS TODO DE GAMES WORKSHOP.
MAGIK: TG, DOOM-TROOPER 1ª EDICIÓN, Y OTROS JUEGOS DE CARTAS

TODO UN MUNDO DE FANTASÍA A UN PASO DE TI...

otra obra más, en este caso me refiero a "La diana risueña", la cual está incluida en la colección del Mundo de Rumiko, y mantiene el mismo estilo de diseño que la anterior obra, pero con una iluminación mucho más tétrica, más adaptada a este desarrollo, y siguiendo totalmente el guión ya utilizado en el manga. Esta obra es un ejemplo de posesión diabólica, en este caso unos espíritus con forma de bichos parecidos a ratas peludas, y la persona que tiene que compartir su cuerpo con estos desagra-dables bichitos es una joven llamada Azusa (que como todos podréis imaginar hace el papel de mala en este OAV). La parte buena recae sobre un joven bautizado con el nombre de Yuzuru: éste es el chico de la película, guapo, fuerte y deportista. Y la réplica femenina recae sobre Satomi, su novia, que también es guapa y deportista. Estos personajes se moverán dentro de un argumento en parte original y en parte muy manido. Lo de original viene porque todo comienza con una niña, Azusa, que cuando era aún muy pequeña es poseída por los espíritus antes comentados. Al poco tiempo es comprometida en matrimonio con el protagonista (que además es su primo). Tras un período de varios años, la madre de Azusa muere en extrañas condiciones y Azusa se traslada a casa de su prometido, pero al llegar se encuentra con que el joven al que ella ama desde muy pequeña tiene novia. A partir de aquí el argumento se irá desarrollando con la lucha de Azusa por eliminar a su otra competidora y la relación entre ella y Yuzuru, hasta que se llega al desenlace final (no lo cuento para que no se me tache de que estropeo los finales). Como se ve, el guión no es del todo original, pero se le han añadido toques que lo diferencian de la mayoría de guiones de este tipo. En cuanto a la esencia del terror, pues no da realmente miedo, y es que unas caras tan dulces no pueden asustar demasiado. Una cosa más que se quedaba en el tintero es el por qué del título. ¿Qué tiene que ver la diana risueña con este argumento? Pues analizándola detenidamente, nada, aunque me da la sensación de que todo tiene que ver con que Yuzuru y Satomi son aficionados al deporte y pertenecen al club de tiro con arco, y con el final de la cinta, pero para saberlo tendréis que verla.

El bosque de la sirena (Mermaid forest)

En 1991 apareció en Japón la OVA Ningyo no Mori (El bosque de la sirena). Dos años mas tarde, en 1993, apareció su secuela, Ningyo no Kizu. Cada una de estas OVAs adaptaba de forma mas o menos libre cada uno de los cómics de Takahashi del mismo título. La que ha aparecido bajo el auspicio de Manga Video es la última de las dos OVAs. Si bien pertenece a la misma autora, esta obra no entra en la colección Los mundos de Rumiko (aunque algunos se empeñen en intentarlo). Pero dejemos de criticar cosas ajenas a la obra, y empecemos a meternos en materia. Primero hablemos de las cualidades: el aspecto gráfico es de lo mejorcito, supera con creces a las dos obras anteriores, mejor sonido, mejor animación, banda sonora muy cuidada y doblaje no del todo malo. Las cosas malas: el argumento se queda bastante escueto: si bien se sabe que intentar adaptar una obra, ya sea basada en un libro o en un manga (si éste es largo), resulta bastante difícil, ésto no significa que el desarrollo del guión deba ser tan patatero, pues no aclara ni la mitad de lo que la película pretende decir, y nos hace suponer demasiadas cosas. La sinopsis es más o menos ésta: la leyenda cuenta que el humano que come carne de sirena se convierte en inmortal. Esta leyenda sirve de trasfondo para el desarrollo de la historia. El protagonista será Yuta, un joven que ha adquirido la inmortalidad a causa de haber comido carne de sirena, el esta buscando a Mana, otra inmortal. Estos dos jovenes tiene la cualidad de morir y de volver a renacer. Pues todo se desarrolla cuando Mana cae por un precipicio, y un doctor que la encuentra la lleva a casa de la que será la parte mala de esta historia. Towa y Sowa son dos hermanas gemelas, pero la primera con la peculiaridad de haber probado la sangre de una sirena, que en esta caso en vez de haberle dado la inmortalidad, la está transformando en un demonio (ya han vuelto a aparecer estos malditos bichos, que falta de originalidad). Bien, como decía, la lleva a la casa de estas



gemelas, para que sirva como piezas de repuesto para la joven Towa (ésto me suena mas a cyberpunk que a una historia de terror). Todo esto irá transcurriendo mientras Yuta intenta encontrar a Mana, y ésta luchará por no perder ninguna parte de su cuerpo con la esperanza de que llegue a rescatarla su joven compañero, y qué decir de los otros tres, que harán todo lo posible por despedazar a la protagonista...

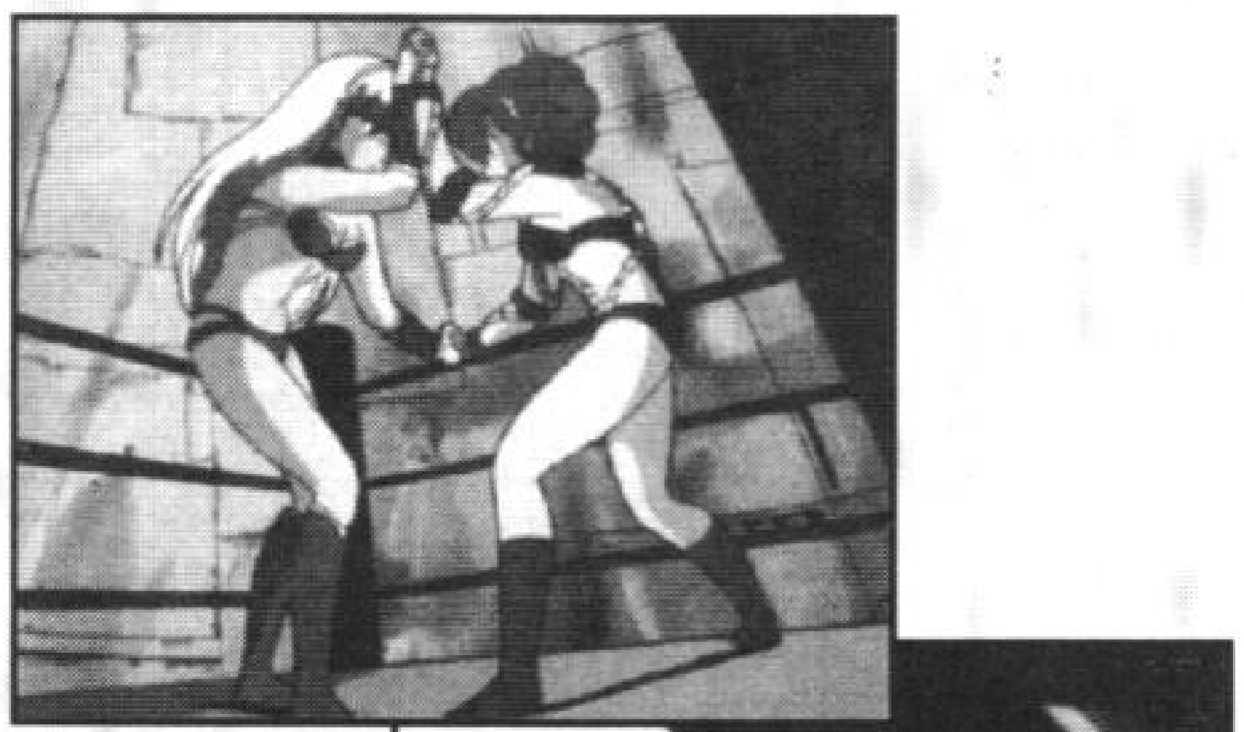
Maris, la chica maravillosa (Maris the Chojo).

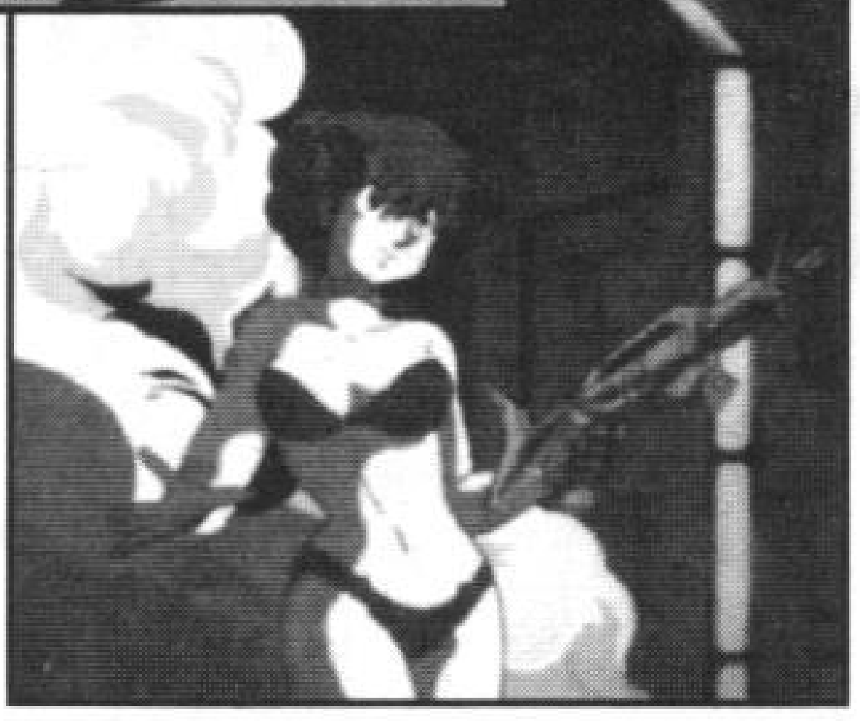
En esta colección hay para todos los gustos, aventura, misterio, terror y ciencia-ficción. Sólo me queda este último, aunque esta cinta también la podríamos inluir en el género de comedia, así que dejémosla en medio de los dos y así ni para unos ni para otros. En lo referente a la historia, podría resumirse en ésto: Maris es una componente de la Patrulla Especial Intergaláctica. Se le asigna la misión de rescatar al hijo de un multimillonario, y para cumplir esta misión tendrá que pasar por una serie de despropósitos. El argumento no es nada original, pero de forma en que está tratado sí lo es. La protagonista Maris parece una chica normal, pero no es cierto: en realidad es una refugiada del planeta Tanatos, que estalló cuando ella era pequeña. ¿Podría sonarnos a Superman? Quizá, pero si Superman es el héroe, ella es la antihéroe. Una tanatoniana es seis veces más fuerte que un terrícola, y mientras que Superman podía controlar su fuerza, esta heroína lo único que hace es destrozar todo cuanto toca, por lo que se ve obligada a llevar una especie de arnés que controla esta fuerza desmesurada. Además pertenece a una especie de policía intergaláctica que más bien se parece a la T.I.A. de los famosos Mortadelo y Filemón. Esta patrulla especial intergaláctica es, como bien dice su nombre, especial (más bien cutre), y con el reducido presupuesto con el que cuenta, obliga a sus agentes a pagar todos los desperfectos causados en las misiones que éstos efectúan. He aquí el gran problema de Maris, ya que a causa de su extremada fuerza no deja títere con cabeza, por lo que más que cobrar, debe dinero al la patrulla y en vez de tener vacaciones tiene trabajos de veraneo. Además cuenta con una familia de lo más original: un padre que es una alcohólico, bastante torpe y con cara de tonto (en realidad algo más que la cara) y una madre algo rellenita y adicta a las compras y rebajas. Por eso nuestra protagonista está obsesionada con ser multimillonaria, y ve en la misión que se le asigna la oportunidad de cazar al hijo de un millonario, que además es todo un galán de película.

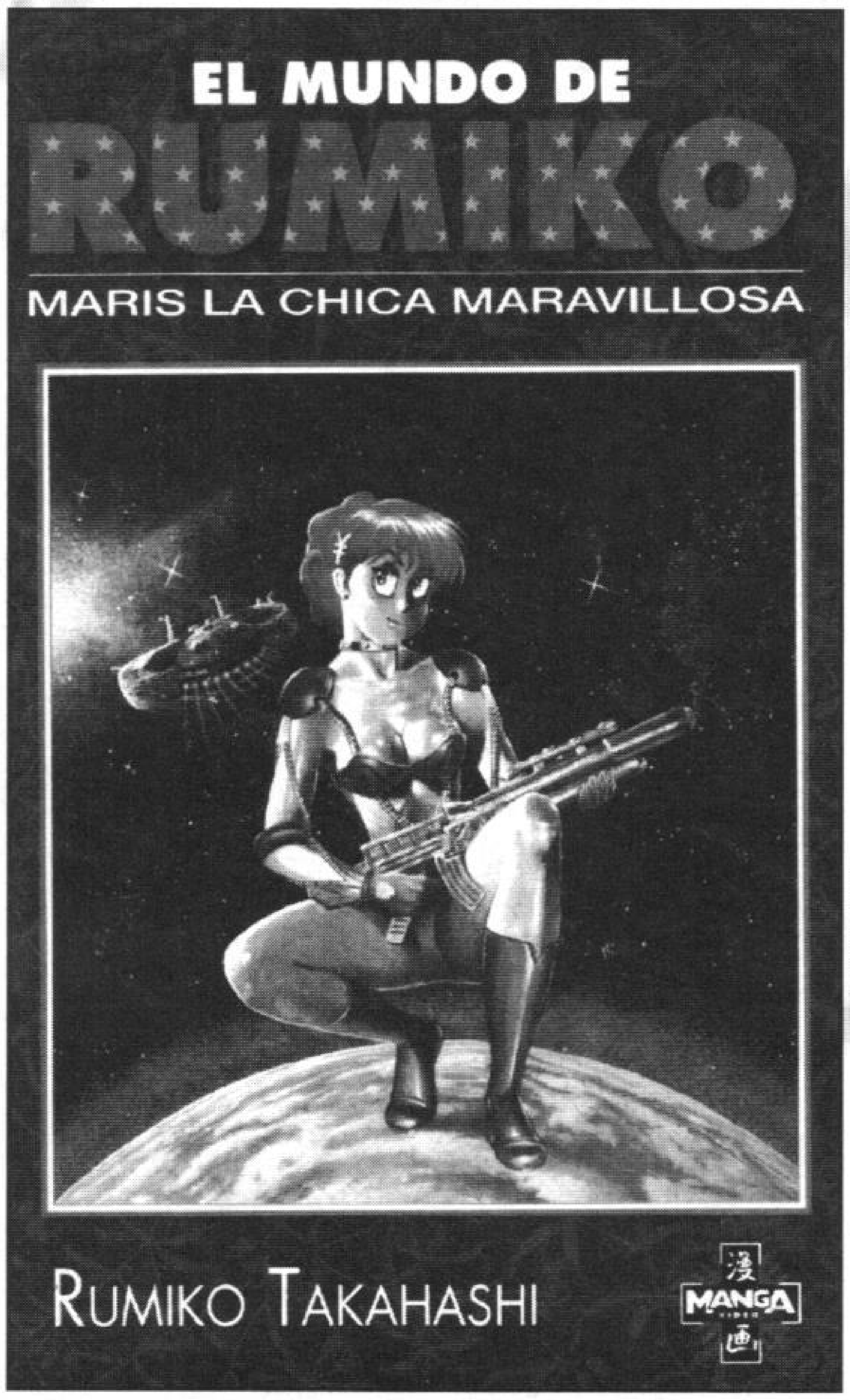
Así que podéis ver que es una parodia de todos los superhéroes que existen. No me refiero sólo a Marvel, sino a todos en general, y específicamente a Superman. La calidad de la cinta es peor que El bosque de la Sirena, pero mantiene la calidad de las dos anteriores, demostrando que pertenece a la colección real de El mundo de Rumiko. La animación es buena, con movimientos rápidos y detallados. El dibujo cumple su función manteniendo el estilo de Rumiko, y la música, buena, cumple con su cometido. El doblaje es decente, algo forzado pero bien coordinado con las imágenes. En definitiva, una cinta de buena calidad.

Para finalizar me permito dar una opinión global de esta colección: me ha gustado, unas menos y otras más, y realmente la que más ha sido Maris..., ya que en esta cinta encontramos todo el humor tan caótico del que hace gala su creadora. Parece entrar en el mundo absurdo de Urusei Yatsura. Aún así reconozco que cada una en su género es buena, pero como siempre os dejo la última palabra. La elección es toda vuestra.

Gonzalo B. Tello







霞

Kasumi

《営業時間》
火〜土：12:00〜22:00／日・祝：12:00〜16:00
月曜定休日

日本の雑誌・文庫・実用書・辞書・ガイドブック・コミック・その他
雑誌定期購読及び、書籍のお取り寄せも承ります。

Librería Juguetería Japonesa
Comte d'Urgell 99, 08015 Barcelona
Telf 451 62 93 Fax 451 63 74

GUNHED

GUN UNIT HEAVY ELIMINATION DEVICE

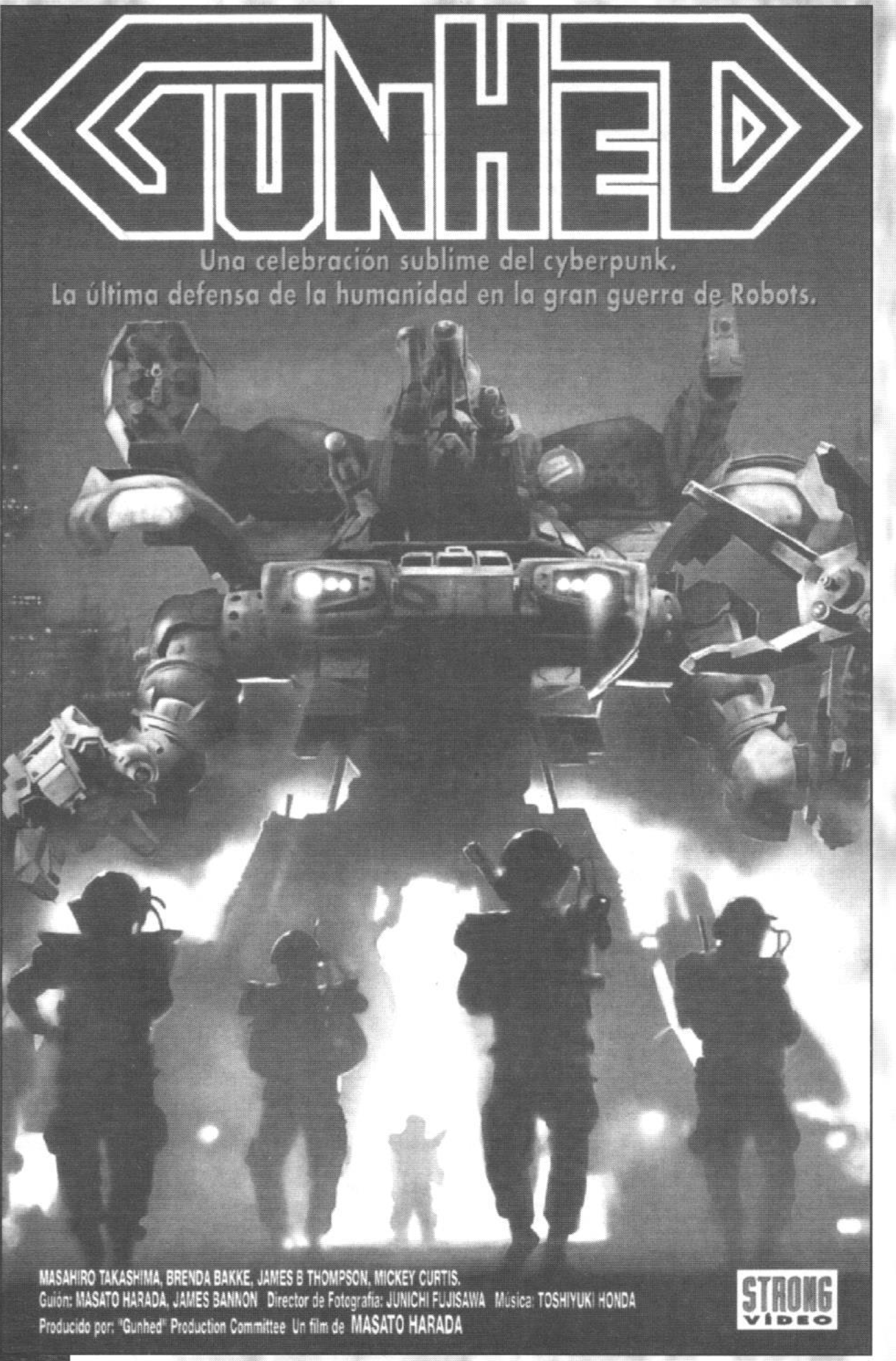
LA OPERACION FUE UN EXITO...

Era algo que teníamos pendiente. Nada más y nada menos que la primera película japonesa de «mechas» en imagen real, hecha en serio y con dinero. Aunque antes nos llegó el «RoboJox» de Stuart Gordon, un precedente apenas pasable con un punto gracioso, pero sin el inimitable toque japonés. Ese toque se nos prometía con «Gunhed».

En fin. Está el cómic de Kia Asamiya que luego resulta que no es de Kia Asamiya sino de uno de sus esbirros. Con fotos de los actores, informes del equipo técnico e imágenes de los gloriosos robots. Como recordarán los lectores del cómic, las secuencias de acción eran en ocasiones un auténtico lío indescifrable, el complot del ordenador central de la isla absolutamente *ad hoc*, el beso final del héroe y la heroína apenas venía a cuento, y la autodestrucción final, pues para cumplir. Sin embargo, los personajes caían simpáticos, y esto, en un cómic, supone tener ganado el cincuenta y uno por ciento de la partida.

La película, de 1989, ha tardado lo suyo en llegar. La operación fue un éxito, y *chapeau* a Manga Video por cumplir con uno de los deseos del aficionado. Seis años de desearla...

Pues cuidado con tus deseos. Podrían convertirse en realidad.

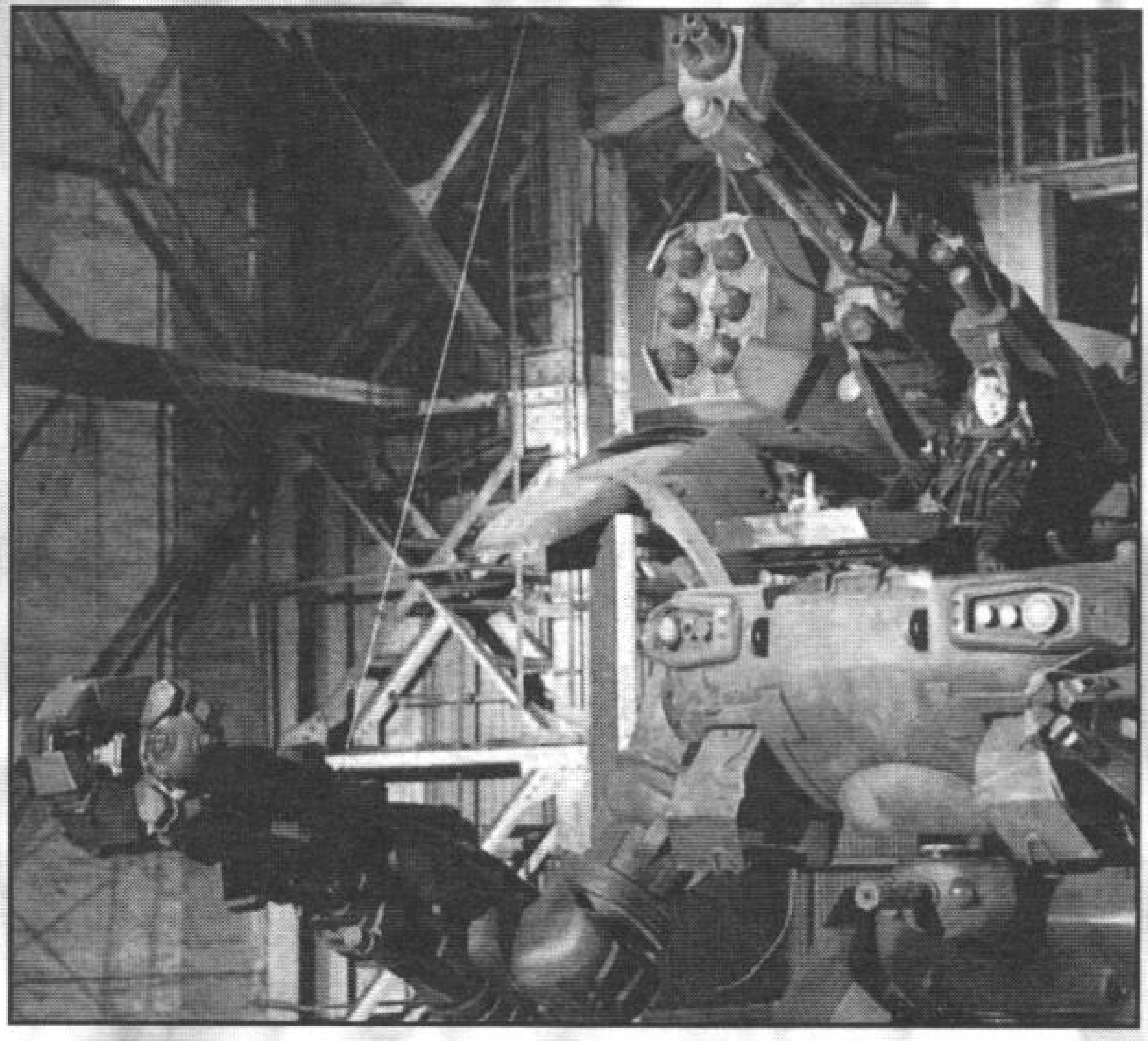

GUNHED
Una celebración sublime del cyberpunk.
La última defensa de la humanidad en la gran guerra de Robots.
MASAHIRO TAKASHIMA, BRENDA BAKKE, JAMES B THOMPSON, MICKEY CURTIS.
Guión: MASATO HARADA, JAMES BANNON Director de Fotografía: JUNICHI FUJISAWA Música: TOSHIYUKI HONDA
Producido por: "Gunhed" Production Committee Un film de MASATO HARADA
STRONG VÍDEO

...EL PACIENTE...

Gunhed, la película, es un auténtico desastre.

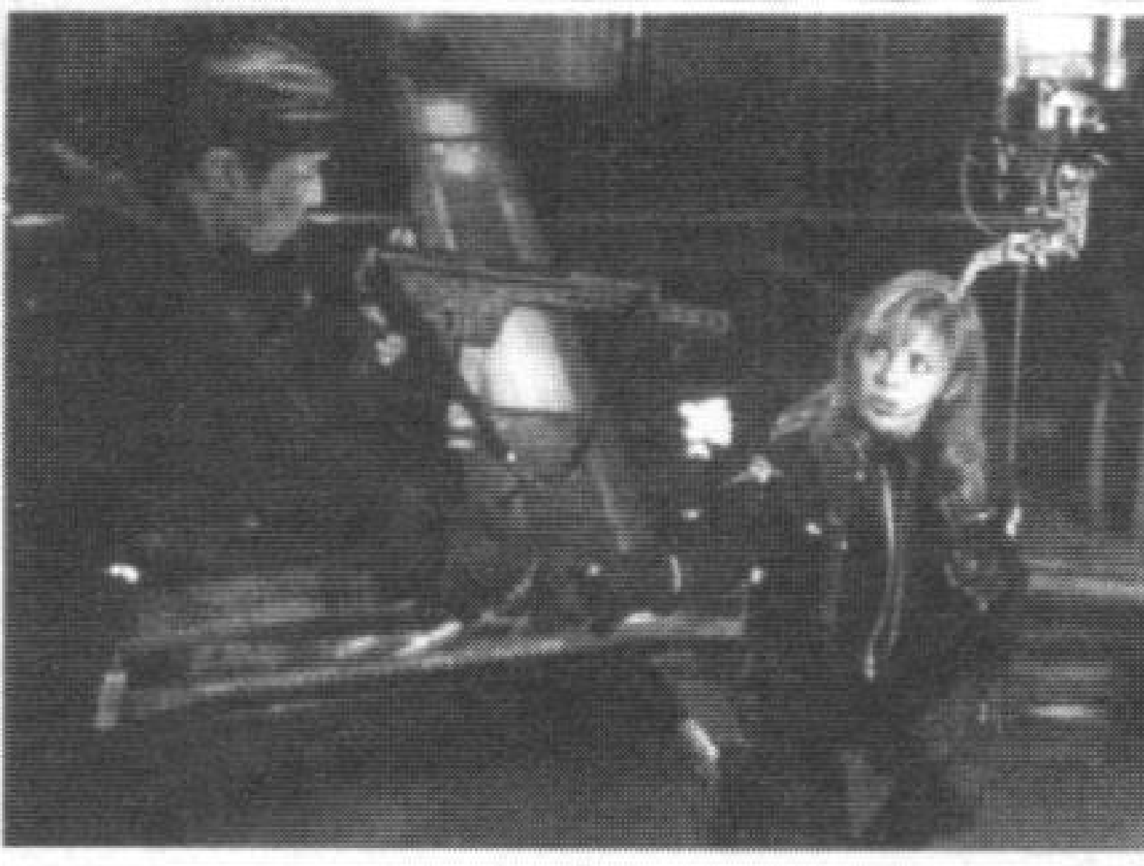
Los personajes tienen la personalidad de un AirgamBoy. Los diálogos, por describirlo de alguna manera, están abreviados. Como si ya supieran de qué va y prefirieran evitar esfuerzos vocalizando. El protagonista es una parálisis facial con patas, y su contrapartida femenina resulta un tanto simpática a pesar de su sobada pose de «chica dura». Del resto, como si no existieran. Y en cuanto a «Gunhed», KITT me cae muchísimo más simpático («gracias, Michael»). En resumen, un plantel de actores totalmente desperdiciado.

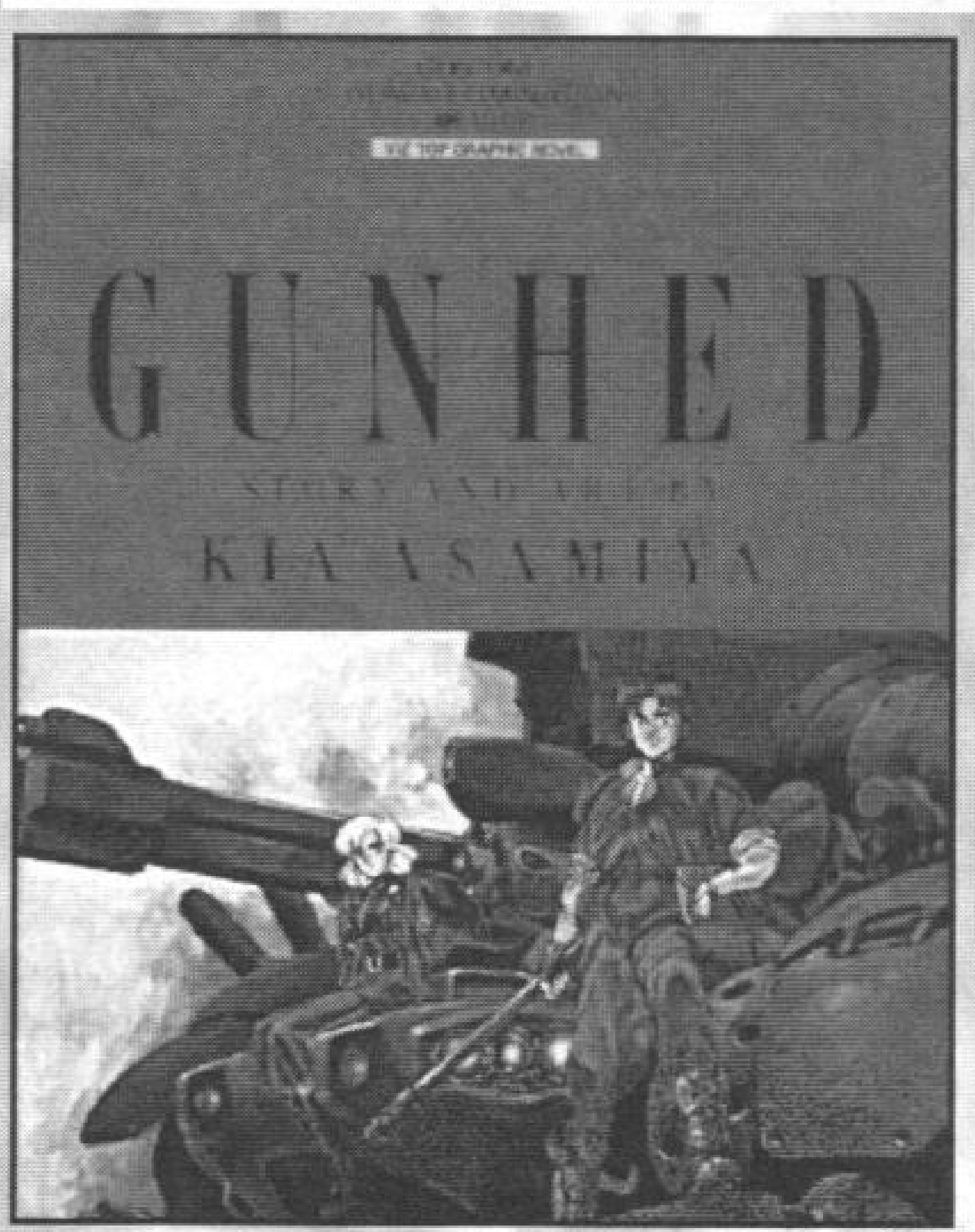
A lo que importa: los decorados, los SPFX, los «mecha»... Pues bien, pero muy mal. Tradicionalmente, los efectos especiales japoneses se han destacado por su voluntarismo y entusiasmo, pero no por su calidad final. Se da el caso de que, por ejemplo, una película como «Star Fire» (publicada en España en vídeo como «Solar Crisis»), basada en un best seller de ciencia ficción japonesa, fuera encargada a la Boss Film Corp., una de las más prestigiosas casas de efectos especiales estadounidenses, a fin de que incorporasen la misma espectacularidad en las escenas espaciales que lograron en «2010, Odisea Dos». El rumoreado «Macross» en imagen real se hará en los USA.



Lo que me repatea el hígado es que, esta vez, los medios los tenían. Por lo que el psicópata de director nos deja ver, este film tenía los decorados para hacer un «Aliens», los efectos para hacer una secuencia del futuro de «Terminator II», y sí, podría haber sido la primera película de "mechas" en imagen real de categoría.

Pero es que el director, más que dirigir, masacra. No se ve nada, la composición de escena es en todo momento un barullo, los personajes se mueven como zombies, y las escenas de robots son estremecedoramente confusas. La trama más o menos se entiende, pero es que és esquelética, y no sé si sugerir un repaso rápido del cómic antes de atreverse con este material. La música está entre lo pasable y el tiritar de vergüenza ajena («Taratatí tatííí, tronco va, y tronquito viene». Figúrate). Y sí, es "digestiva" (como la veas tumbado en un sofá caerás muerto).





Da rabia tal desperdicio de medios. Y más rabia da haber esperado seis años para toparse uno con esto. No puedo evitar sentir simpatía hacia los editores de material en vídeo, pues se han portado y no es su culpa. Entre los excelentes títulos de estos últimos meses, «Gunhed» habría de ser un ganador. Pero ha resultado ser bastante prescindible.

Juan Gómez Martín

EL FACTOR "REGUSTO"

Independientemente de que una serie o un film sea una gloria o un engendro, en muchas ocasiones queda un regusto, que será el que nos haga guardar cierta simpatía hacia el producto. Es ese regusto el que me hace reconsiderar un tanto mi crítica al «Violent Cop» de «Beat» Takeshi. Es su total ausencia lo que hace que varias de las películas de DragonBall me sean perfectamente olvidables. Con sorpresa, he de admitir que «Gunhed», a pesar de todo, me produce cierto regustillo agradable.

Será el Síndrome de Estocolmo...

AteneO

COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN
TEBEO ANTIGUO
JUEGOS DE ROL
FIGURAS DE TODAS MARCAS
WARGAMES
ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

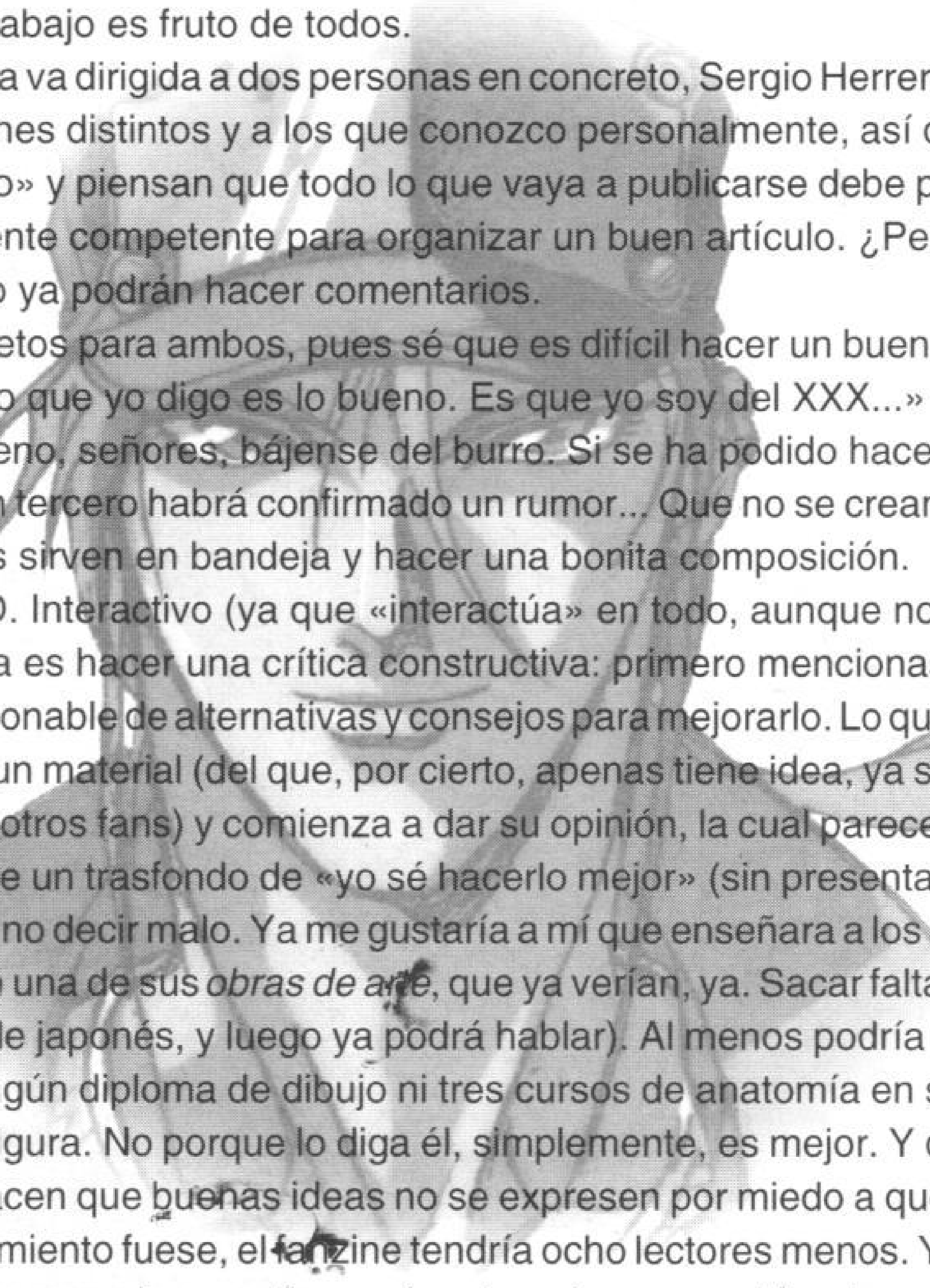
C/ PORTUGAL, 36 - 03003 ALICANTE TF. (96) 592 30 40

STAFF
Ashram
Pern
Karla
Beld
Slayn
Gim
Woodchuck

DARKMIND
95

OPINION

Cuando los hay que no ven la viga en el ojo propio



No quiero que piensen que he escrito este artículo para molestar a ciertas personas, pero la verdad es que me repatean algunos tipos que sólo por pertenecer a un fanzine se creen el ombligo del mundo.

Me parece muy bien que se presuma de pertenecer a un fanzine, sobre todo si éste és excepcional. Lo que no se puede es decir que el fanzine funciona porque «uno pone lo suyo, y si no, los pobres no sabrían qué hacer» y echarse todas las flores del mundo, cuando en realidad el trabajo es fruto de todos.

Esta carta va dirigida a dos personas en concreto, Sergio Herrera «Poor Boy» y Carlos «Darkmind» «Interactivo» (ellos ya se entienden), de dos fanzines distintos y a los que conozco personalmente, así que no hablo de oídas. Ambos parece que se tienen por «los dioses del conocimiento» y piensan que todo lo que vaya a publicarse debe pasar por sus manos para dar el visto bueno, porque si no el resto no es suficientemente competente para organizar un buen artículo. ¿Pero de qué van? ¿Se han mirado en un espejo? Primero que se laven la cara, y luego ya podrán hacer comentarios.

Mis respetos para ambos, pues sé que es difícil hacer un buen artículo, pero no pueden ir por ahí diciendo: «bueno, eso será lo que tú dices, pero lo que yo digo es lo bueno. Es que yo soy del XXX...» y se quedan tan anchos.

Pues bueno, señores, bájense del burro. Si se ha podido hacer el artículo es porque alguien habrá encontrado el material, otro habrá traducido, un tercero habrá confirmado un rumor... Que no se crean héroes, pues parece que lo único que saben hacer es coger el material que otros les sirven en bandeja y hacer una bonita composición.

Para C.D. Interactivo (ya que «interactúa» en todo, aunque no sea asunto suyo), Mención de Honor nº1:

Una cosa es hacer una crítica constructiva: primero mencionas los puntos negativos y los suavizas con los positivos, y luego ofreces una serie razonable de alternativas y consejos para mejorarlo. Lo que no se puede hacer es lo que hace este caballerete: críticas destructivas, o sea, coge un material (del que, por cierto, apenas tiene idea, ya sean comics que lée, artículos que realizan otros, películas que comenta o dibujos de otros fans) y comienza a dar su opinión, la cual parece reducirse simplemente a un «no me gusta» general sobre un trasfondo de «yo sé hacerlo mejor» (sin presentar pruebas) elevado a una serie de «ésto es curioso» por no decir malo. Ya me gustaría a mí que enseñara a los pobres infelices (a los que acaba de hundir moralmente) una de sus *obras de arte*, que ya verían, ya. Sacar faltas es muy fácil (y antes, él que tome clases de dibujo o de japonés, y luego ya podrá hablar). Al menos podría tener algo de qué presumir, pero yo no le veo ningún diploma de dibujo ni tres cursos de anatomía en sus haberes para que se ponga a criticar una figura. No porque lo diga él, simplemente, es mejor. Y que sepa que comportamientos como ese hacen que buenas ideas no se expresen por miedo a que se rían de ellas; y que si por su comportamiento fuese, el fanzine tendría ocho lectores menos. Y si dice que ésto le da igual, es un egoísta como la copa de un pino. Lo primero es el fanzine, y para críticas absurdas y destructivas ya estaban el Otaku y ahora el Kabuki: que se pase a cualquiera de ellos.

Para S.H. «Poor Boy», el cual (¡pobrecito!) tiene que organizarlo todo en su revista, Mención de Honor nº2:

Que sepa que tiene unos compañeros fabulosos que se dignarían a contestar el correo (sí, sí, no es necesario que des tu «toque mágico» a todo, ellos también saben) y lo harían más rápido. Y argumentar que en Correos son unos ineptos para justificar su propia ineptitud, es de muy mal gusto. Además, las promesas deben cumplirse, y si se promete personalmente responder o hacer un artículo, debe hacerse (aprende de los japoneses).

Por cierto, cuando expliques algo, seguramente una chorrada, a una otaku, no es necesario que lo ilustres corporalmente, y las manos están más bonitas en los bolsillos.

En resumen, Matrícula de Honor al Egocentrismo para ambos (y quien se pica, ajos come). Que tengan presente que no son, ni mucho menos, genios en la materia, y que un poco de modestia haría que su trabajo pasara de bueno a excelente. Escuchar a sus amigos y ser un poco más flexibles les haría mucho bien.

Rosa «Kimera»

Solo haré referencia al comentario sobre Carlos. Sobre Sergio que hable quien corresponda. Desde luego Carlos no será un personaje perfecto, pero en general supera la media. Evidentemente y debido quizá a su juventud e inexperiencia ha cometido, comete y supongo que cometerá errores, pero nunca podrán ser calificados como capitales. Desde luego lo que Carlos y cualquier otro debe tener claro es que no hay nadie imprescindible ni autosuficiente, por lo que una postura egocéntrica siempre nos conducirá finalmente a un fracaso.

Otro punto importante es la responsabilidad de las opiniones de los articulistas: la publicación no se hace responsable y si éstas son demasiado corrosivas, se invita al responsable a que suavice su estilo sin perjudicar su mensaje. Y por supuesto siempre hay alguien más cualificado para opinar objetivamente, aunque sea difícil la objetividad. Para hacer un artículo siempre se depende de información suministrada por colaboradores y siempre habrán distintas formas de comentar una idea.

Lo que a mi juicio debemos hacer si encontramos una persona desconocedora de algo y potencialmente criticable de forma negativa, es hacer una crítica *instructiva* para no caer en el error que criticamos, máxime si es la primera vez que lo hacemos.

Y para finalizar diré que hay que tener en cuenta que cuando se conoce a alguien no siempre es la primera impresión la que cuenta. Repito, no siempre. ... a veces sí.

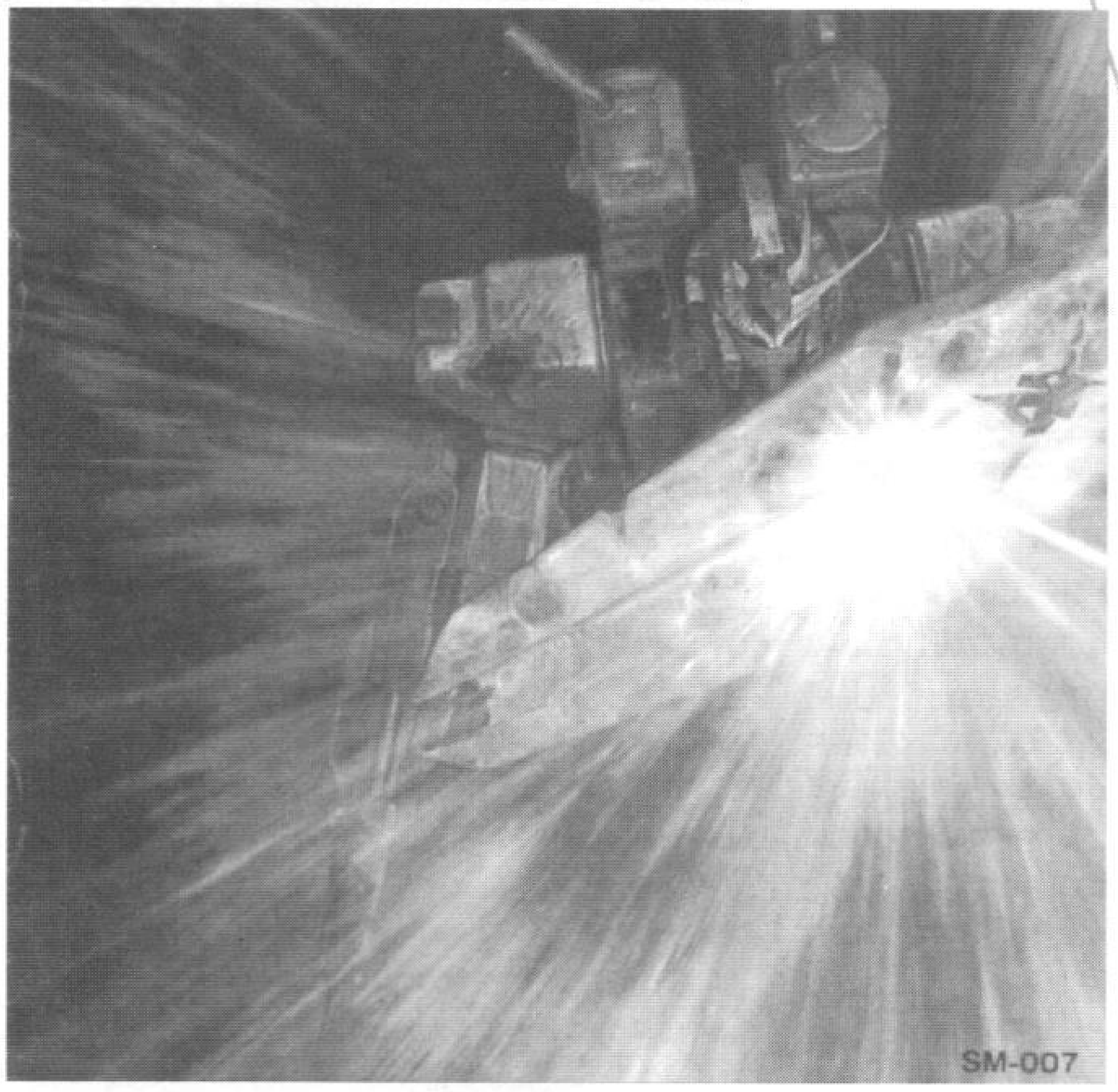
Santiago Forés "MoonHunter"

©SNK·Fuji TV·Matsuai·ASI

Animelomanías

vGUNDAM:
CHAR'S COUNTERATTACK

Título: vGundam: Char's Counterattack
Ref.: —
Desglose: 15 pistas
Precio: 2.300 ¥
Duración: 52' 32"



De nuevo una Banda Sonora Original de película para los amantes de la Space-Opera. En este caso se trata de «vGundam: Char's Counterattack».

SUNRISE
Presents
A YOSHIYUKI TOMINO Film
MUSIC FROM
THE MOTION PICTURE SOUNDTRACK
GUNDAM
Music Composed by SHIGEAKI SAEGUSA
Starring
SHUICHI IKEDA as CHAR AZNABLE
MARIA KAWAMURA as QUESS PARAYA
TORU FURUYA as AMURO RAY
"MOBILE SUIT GUNDAM CHAR'S COUNTERATTACK"
Story and Screenplay by YOSHIYUKI TOMINO
Music by SHIGEAKI SAEGUSA
Character Designed by HIROYUKI KITAZUME
Mobile Suit Designed by YUTAKA IZUBUCHI
Mechanical Designed by GAINAX & YOSHINORI SAYAMA
Produced by KENJI UCHIDA
Directed by YOSHIYUKI TOMINO
A SHOCHIKU PICTURE
SM

Como es habitual en Gundam, los combates son feroces, las relaciones humanas desgarradas, y muere hasta el apuntador. El CD de esta BSO refleja fiel y eficazmente la épica y la tragedia del film, que culmina toda una etapa de la saga, como recordarán los que leyeron los artículos de JavHunter ya hace bastantes MangaZones. Quizás funcione incluso mejor: simplemente, el montaje musical empleado en la película no permitía que estas composiciones sobresalieran.

Al grano: las orquestaciones son ricas y densas. Frunfrun de cuerdas de fondo en el tema de apertura mientras suena el motivo épico-trágico del film, lo que le da una densidad emocional y una amplitud estupendísimos. Violines llorosos e hirientes en varios de los cortes. En general es todo casi una pizca demasiado dramático, con apenas un tema que se pueda decir que es plácido y tranquilo.

Lo más distintivo de esta BSO es el uso de percusiones y sintetizadores, de una manera muy especial: en al menos cinco o seis cortes, la música funciona empezando de manera agorera pero suave, introduciendo tensión. Esa tensión culmina, y se produce una transición a un ritmo más "marchoso" y violento, orquesta apoyada por los instrumentos antes mencionados. En otras ocasiones el proceso es al revés. De esa manera se subrayan las secuencias de "antes del combate"/"en combate". No es como en la BSO de «Macross», con guitarras eléctricas y alardes de virtuosismo, sino que se trata de definir el ritmo de una manera que sería imposible sólo con la orquesta convencional. Os aseguro que es de lo más efectivo e inspirador.

El único defecto achacable a esta BSO es el hecho de que el tema central es demasiado omnipresente. Sus variaciones son francamente magníficas, y siempre se intercala algún otro motivo por medio para no aburrir. Sin embargo, al final del CD el efecto acumulativo se deja sentir en los últimos temas orquestales, sobre todo el último que apenas aporta nada. Por otro lado, el tema final, un obligatorio Anime Pop-Rock, resulta cañero pero de lo más anodino: exceptuando alguna originalidad en su organización, es de lo más convencional.

Si hubiera de darle una puntuación sobre diez, «vGundam: Char's Counterattack» se llevaría un ocho. Es una compra que merece la pena.

Juan Gómez Martín

Por (de nuevo) petición expresa de Juan, intentaré traducir este pequeño galimatías para todos aquellos que no tenemos estudios. Básicamente, lo que quiere decir es que este CD es una mezcla de música orquestal y tecno, al estilo de Gunbuster o quizá Vampire Hunter D, aunque un poco "oscuro", y que su principal problema consiste en que abusa de la misma melodía a lo largo de todas las canciones, por lo que al final puede llegar a cansar si se escucha todo de una, aunque por separado no están nada mal.

Creo.

JJ

EL EROTISMO E

La Censura Japonesa y Sus

En lo primero que se fijará un neófito a la hora de ojear un manga erótico no será, posiblemente, en las piernas rectas o en los erguidos pechos, sino en el trocito blanco que tapa la "cosita". ¡Vaya broma! ¿Y entonces qué gracia tiene?... Pues la tiene, la tiene...

Nuevas formas para una vieja tijera

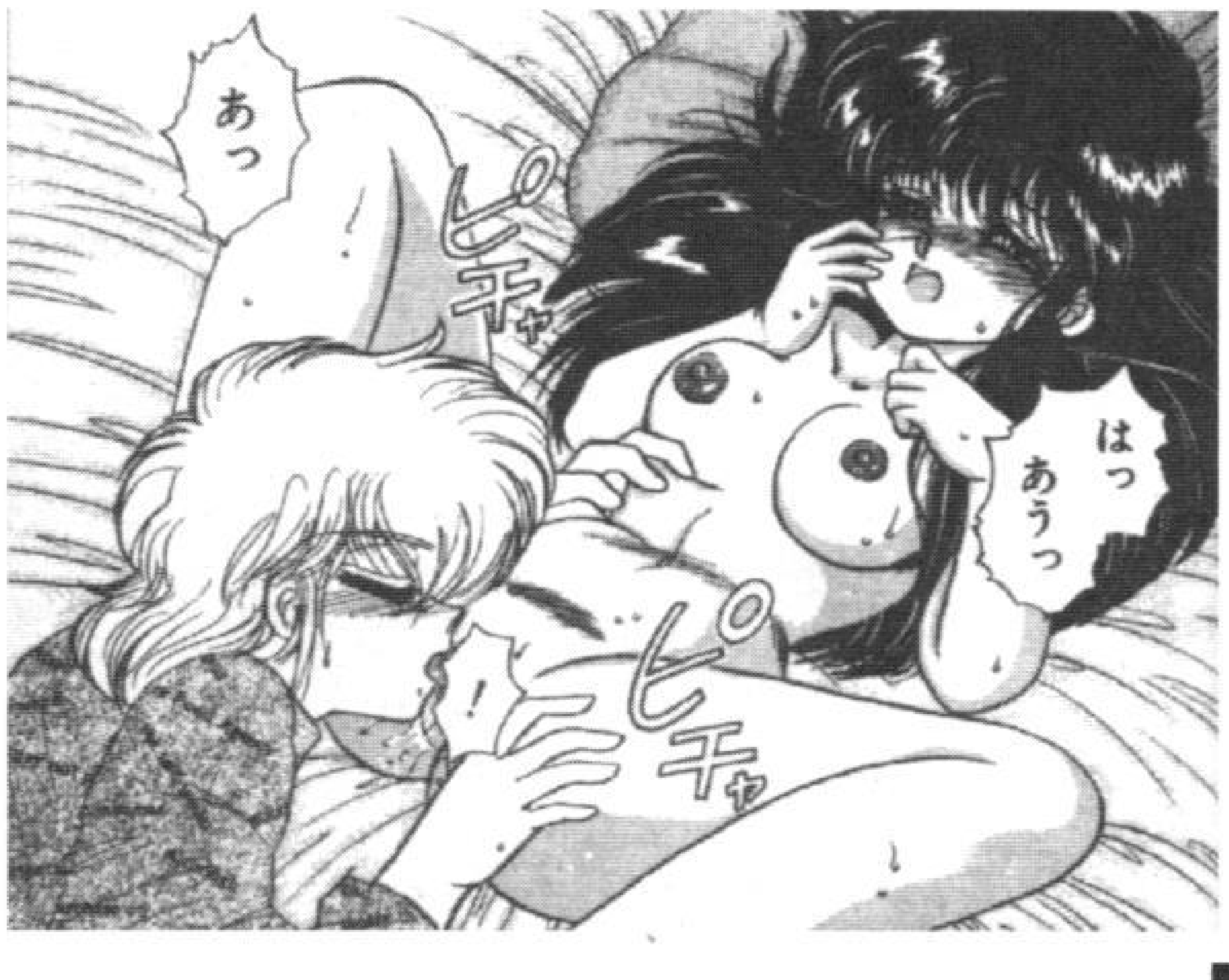
Una de las más curiosas características del erotismo japonés, en todas sus formas, es su curiosa censura, sin igual en el mundo entero. A diferencia del erotismo occidental, que simplemente elimina lo que considera ofensivo o inadecuado suprimiéndolo por completo, aquella se centra en el punto ofensivo ocultándolo de la vista, pero respetando todo lo que le rodea y dejando de este modo inalterada la obra a efectos prácticos, cediendo así al lector o espectador la decisión de si desea ver la obra en su totalidad o no desea verla en absoluto. Esta censura, sin embargo, se lleva a cabo de múltiples maneras, muchas de ellas realmente hilarantes, demostrando que los japoneses saben convivir con sus tabúes mejor que la mayoría de nosotros.

Ésto no quiere decir que la censura japonesa sea algo aceptado por todos. Muchos autores y público han elevado sucesivas protestas ante ella, del mismo modo que muchos otros han efectuado actos similares a favor de una intensificación en su aplicación. Se trata de la eterna pugna entre libertad y libertinaje, pero con una diferencia de fondo fundamental: el pueblo japonés posee un sentido del erotismo inherente a su cultura, a la que ha acompañado a lo largo de toda su historia, como muchos otros pueblos asiáticos, mientras que en Occidente... las cosas han ido por un carril algo diferente.

La Ley es la Ley

Todo parte de un cierto artículo de la ley japonesa, concretamente el 175 (divulgación de libros obscenos), que reza así: «Aquel que distribuya, venda o exponga libros, diseños u otros objetos obscenos será condenado a penas de hasta dos años de cárcel o al pago de una multa de un máximo de 5.000 yens. Esto será aplicable asímismo a quien poseyese libros, diseños u otros objetos obscenos con intención de venderlos». Lo primero que hay que hacer notar es que la ley no prohíbe la reproducción o representación de los órganos sexuales explícitamente, como se cree comúnmente (al principio yo también lo creía). Si bien dicha ley en sí no resulta especialmente extraña, si la equiparamos con otras mucho más comunes e «internacionales» como la prohibición de desnudarse en la vía pública o similares, sí que resulta chocante su clara contradicción con un artículo de la propia Constitución Japonesa, cuyo artículo 21 dice de forma bien clara: «La libertad de asamblea y de asociación así como de palabra, prensa y toda otra forma de expresión está garantizada. Ninguna censura puede ser aplicada...». Es

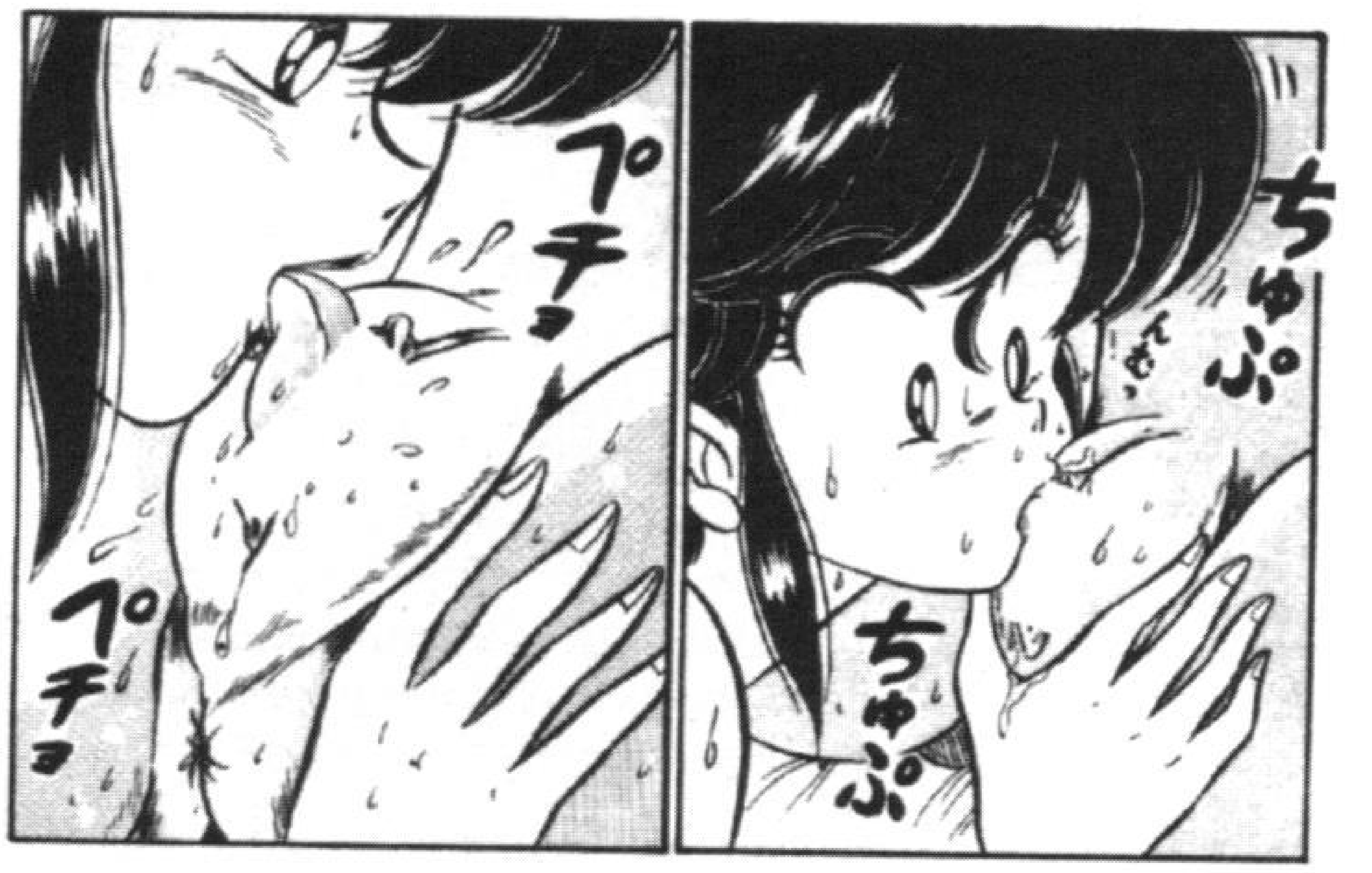
すごい
フェロモンだ
くそ
くらくら
しやがる
くら
!

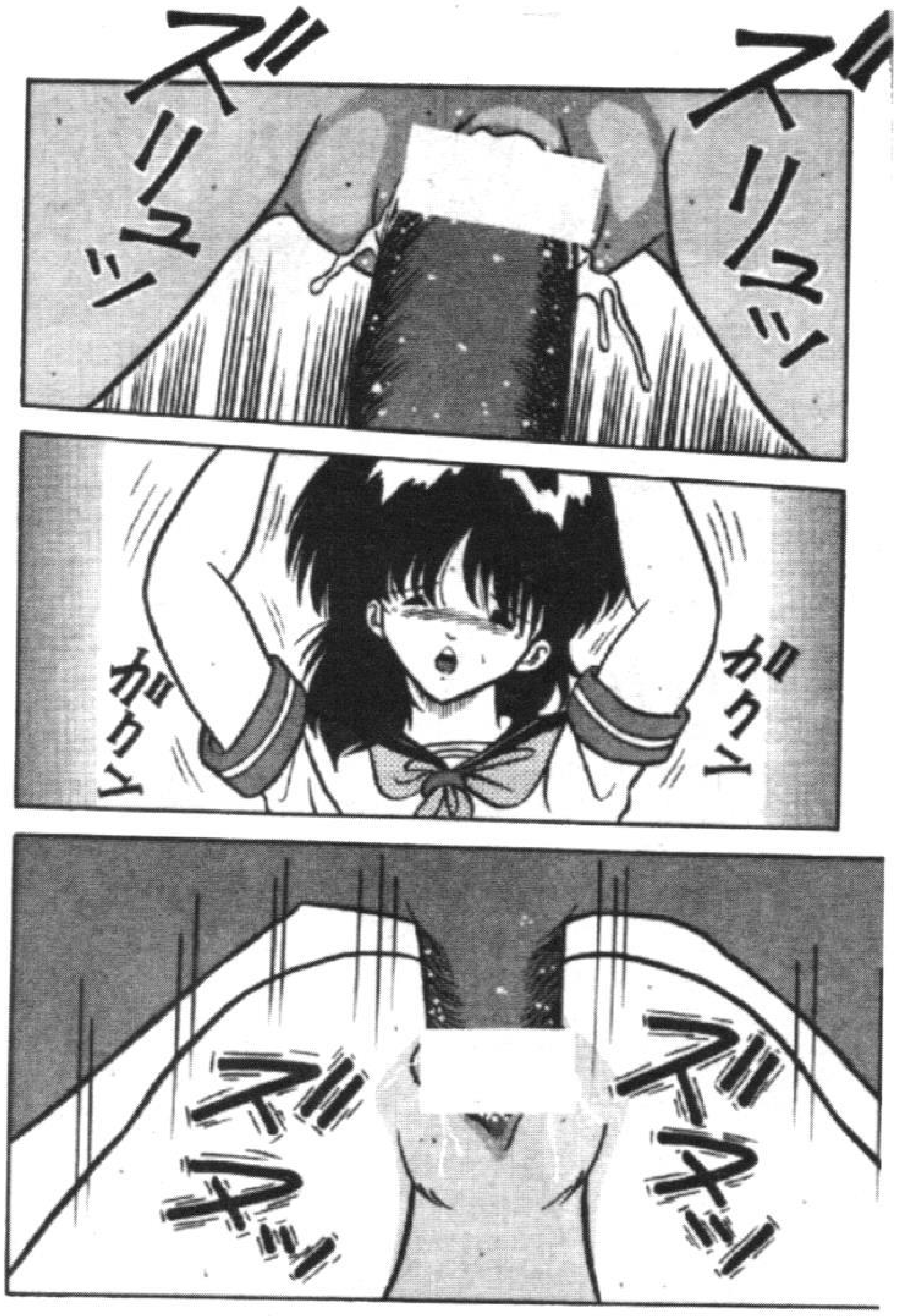


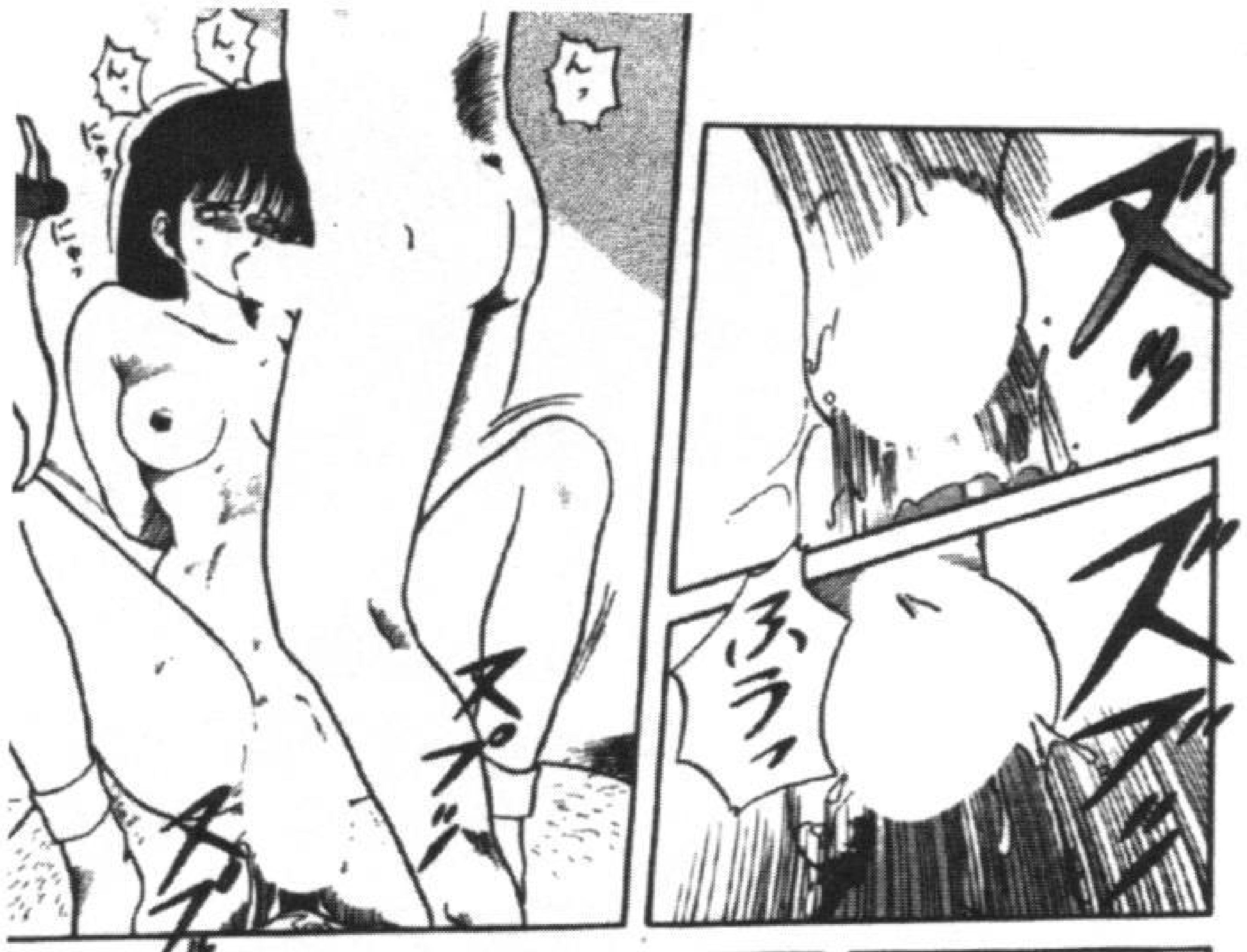
んん
ん
うっ…!
びくん
びく
かぱ
!!
ちゅぱ
びく,
びくっ

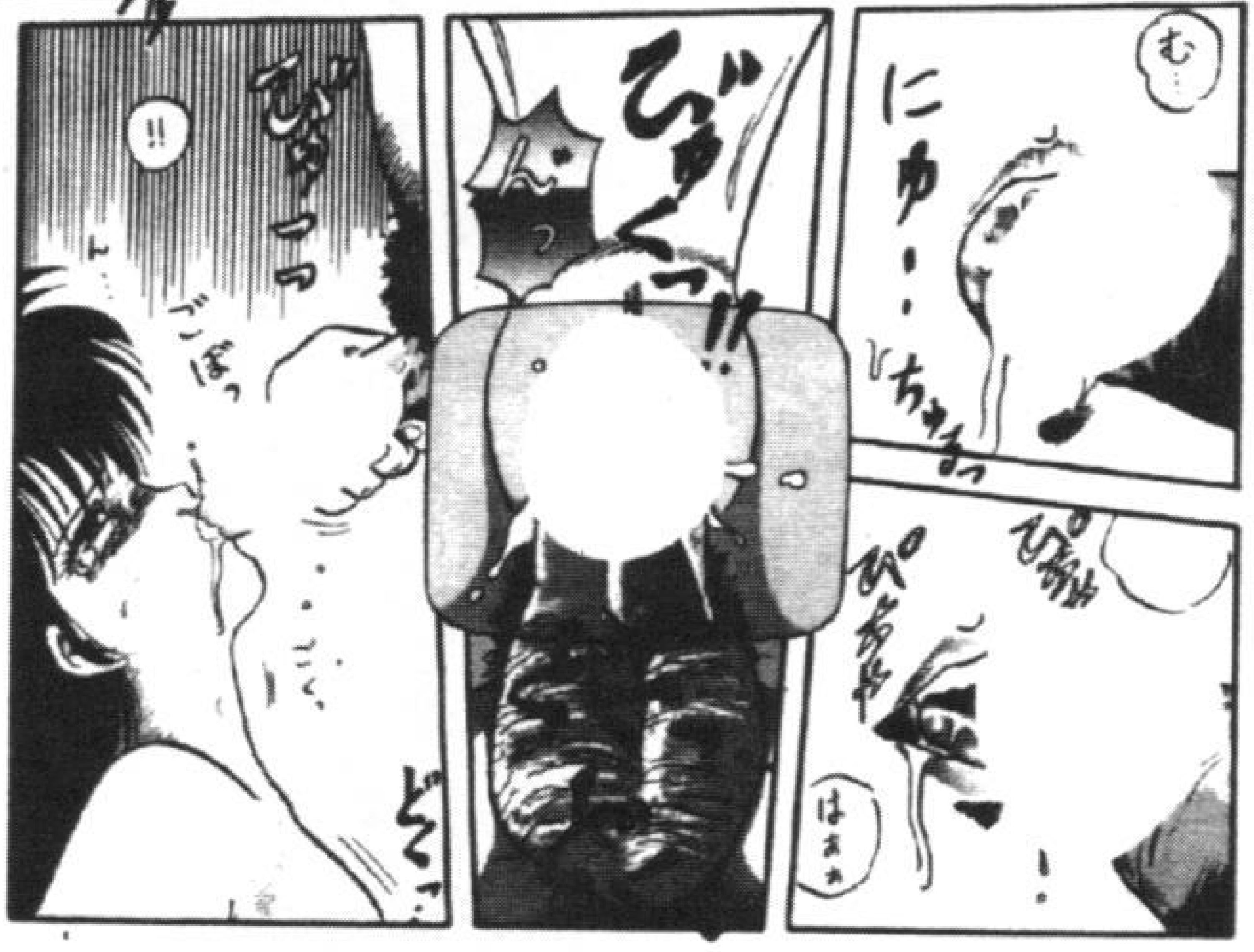
N EL MANGA IV

Distintas Formas




ズリュッ
ズリュッ
ガクン
ガクン





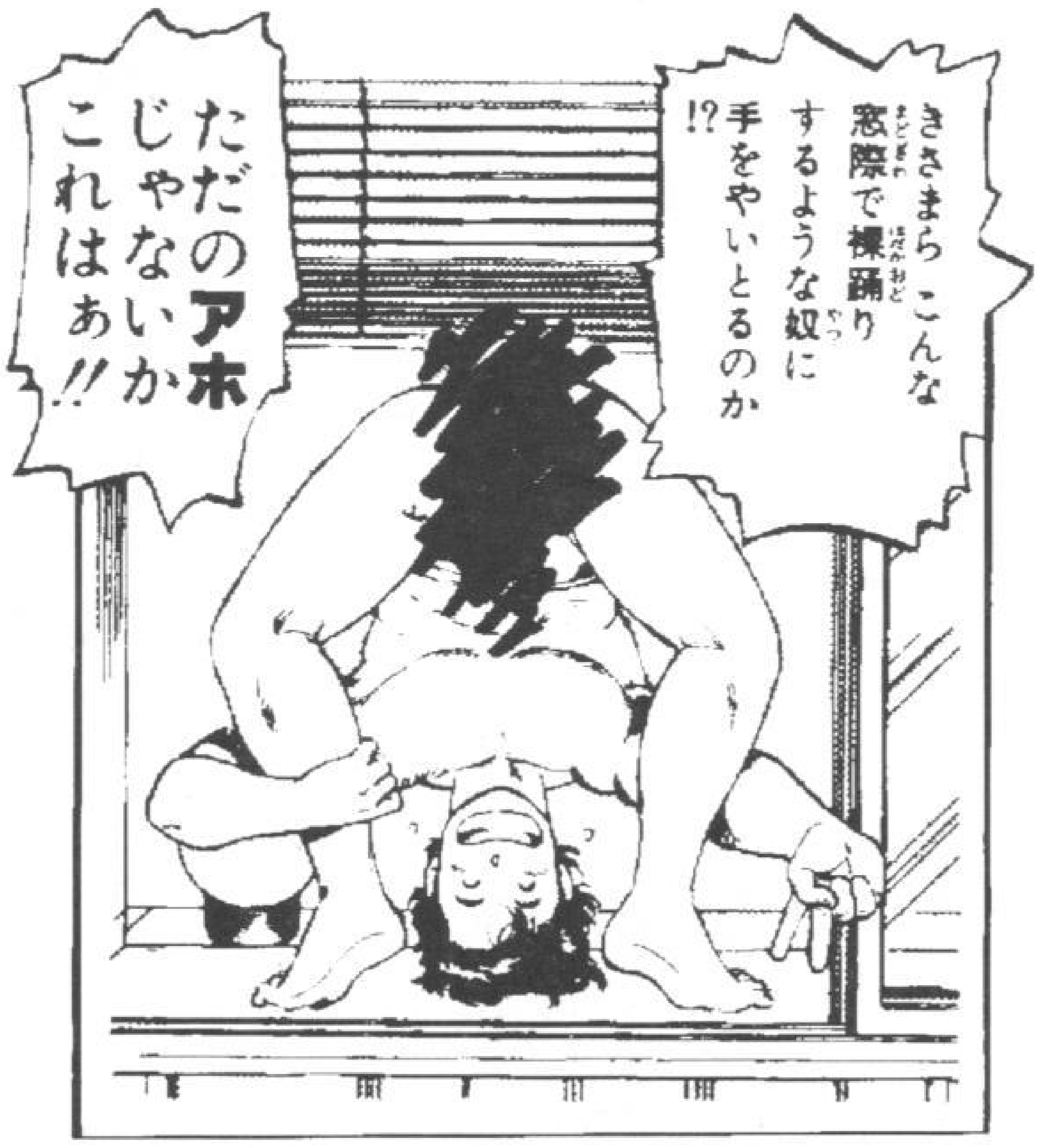
En la página anterior, tres ejemplos de autocensura "onomatopéyica": "Let's Kurumi" (Itoyoko), "Nyan Nyan Dream" (Rei Nekojima) y "Bunny Face" (Yûki). En ésta página, tres más del común y mucho más burdo "rectangulito de papel": "Gambare Minako-sensei" (Wataru Watanabe), "Radical Game" (Narimasu Yaoichoh) y "Rape+2πr" (Kitsune Tennohji).

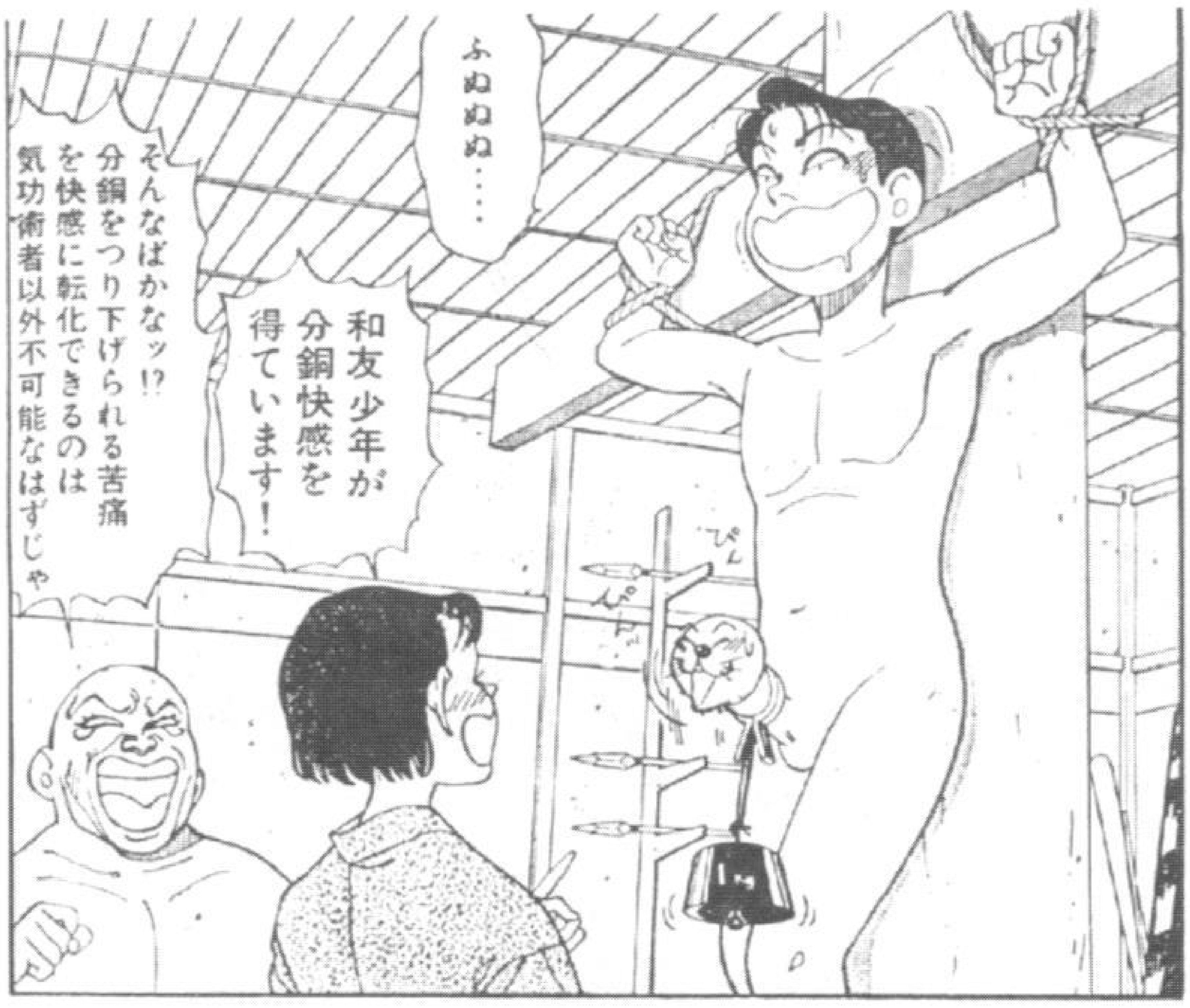
decir, que la ley promulga una prohibición «prohibida» por la Constitución. Curioso, ¿no?

Pero la peculiaridad más significativa a mi entender de esta restricción es que la ley en sí no tipifica concretamente el delito, ni aclara qué es obsceno y qué no lo es, de manera que en la práctica todo queda en manos del criterio de los propios autores o editores, que son los que se encargan de aplicarla o interpretarla a su libre albedrío. Eso sí, siempre sabiendo que pecar por defecto puede acarrear graves consecuencias. De ese modo, no es extraño encontrar en cualquier librería la edición americana de la revista Playboy (o cualquier otra), a cuyas «playmates» les han sido borrados sus impúdicos atributos a golpe de gillette, con enérgicos raspados si el operario en cuestión tenía ganas de trabajar en ese momento, o con suaves caricias que apenas alteran la imagen si el pobre hombre estaba cansado, aburrido o simplemente había desayunado poco esa mañana.

Y para muestra, un botón

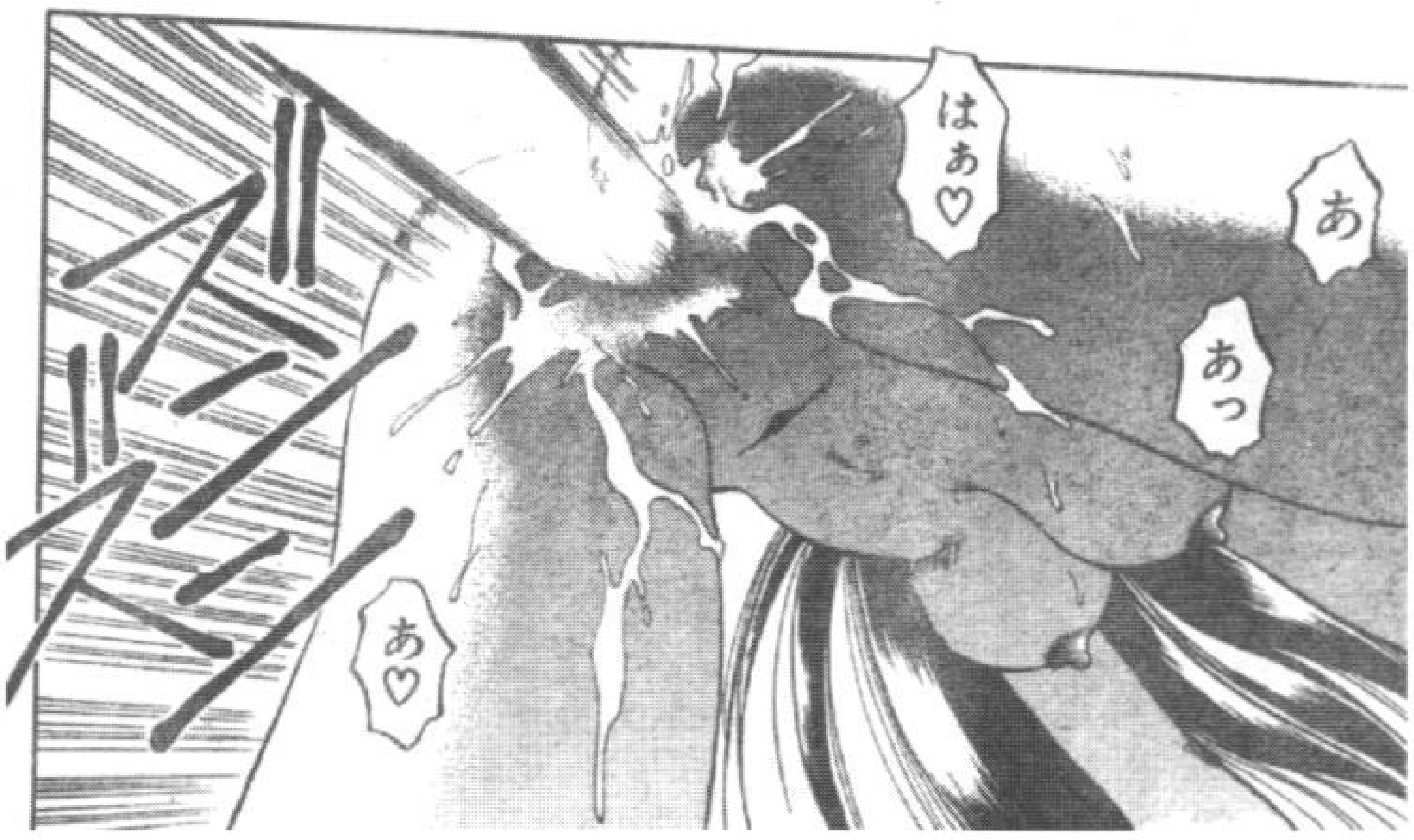
Pero como lo que a nosotros nos ocupa es la censura en el manga y anime, centrémonos en ellos. Existen infinidad de formas de aplicar esta censura —y vamos a tratar de echar un vistazo a la mayoría posible—, desde el simple rectangulito de papel blanco pegado sobre la zona en cuestión hasta la caricatura del personaje obs-

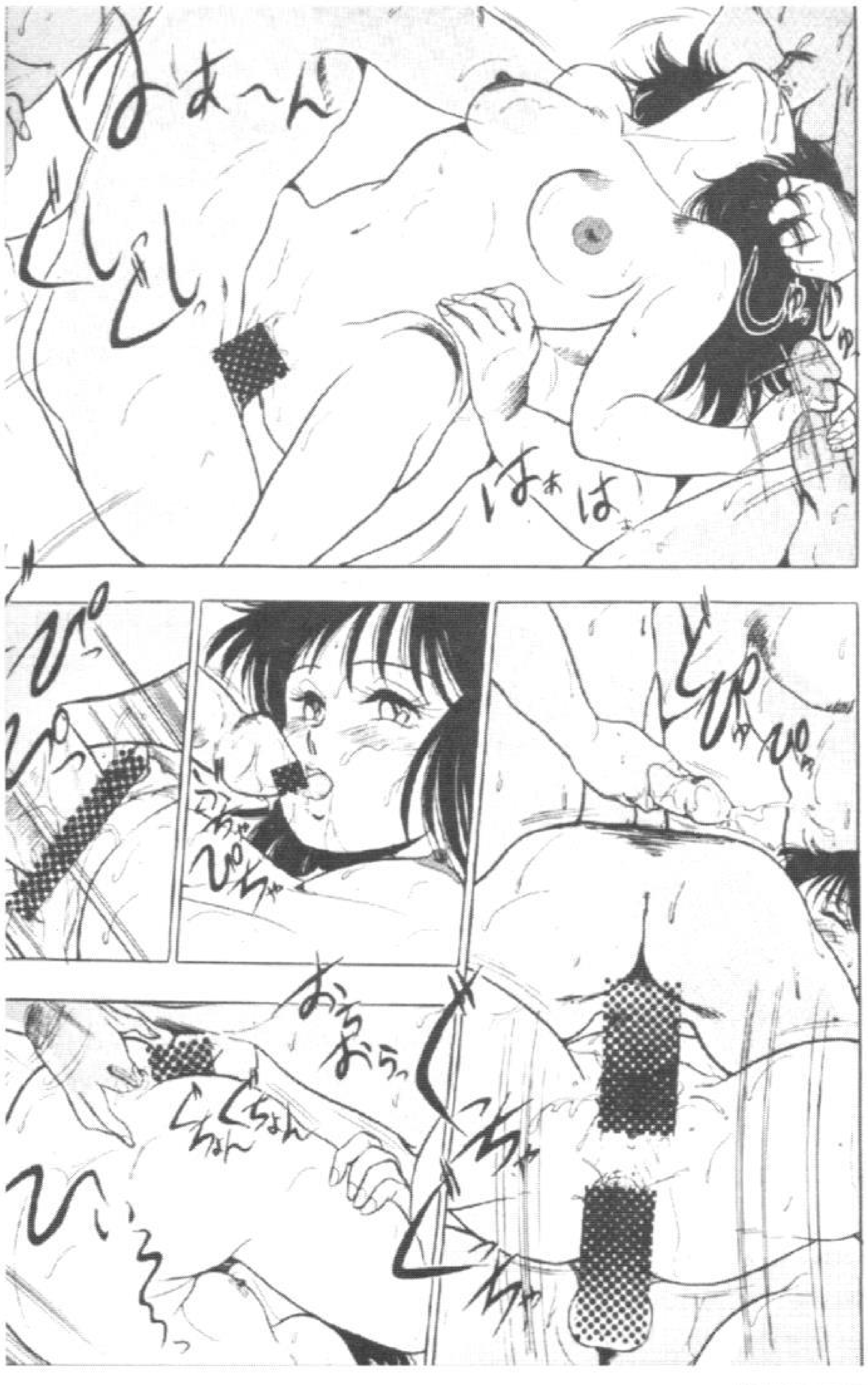

きさまら こんな窓際で裸踊りするような奴に手をやいとるのか!?
ただのアホじゃないかこれはぁ!!

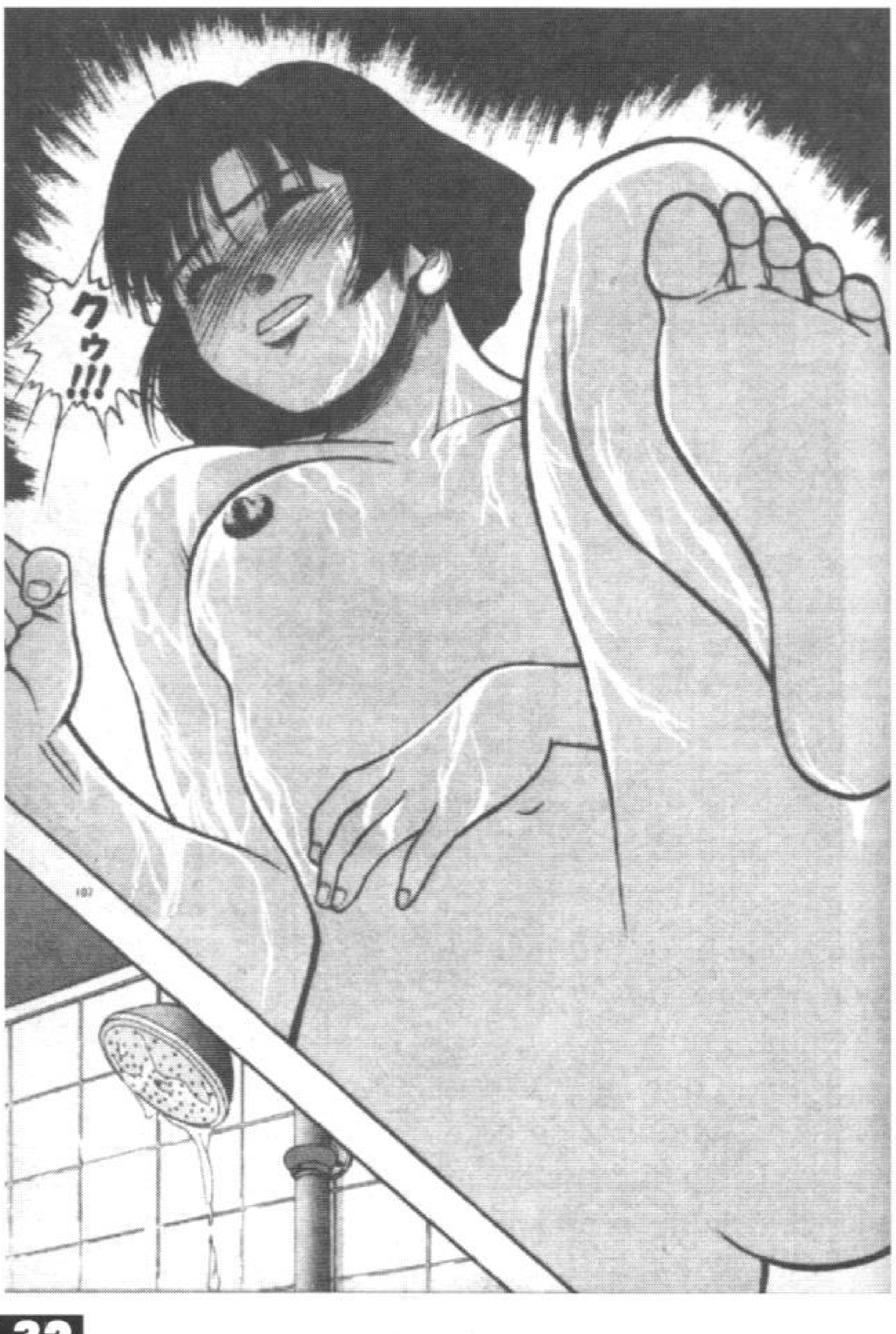

ふぬぬぬ……
そんなばかなッ!? 分銅をつり下げられる苦痛を快感に転化できるのは氣功術者以外不可能なはずじゃ
和友少年が分銅快感を得ています!
ぴん

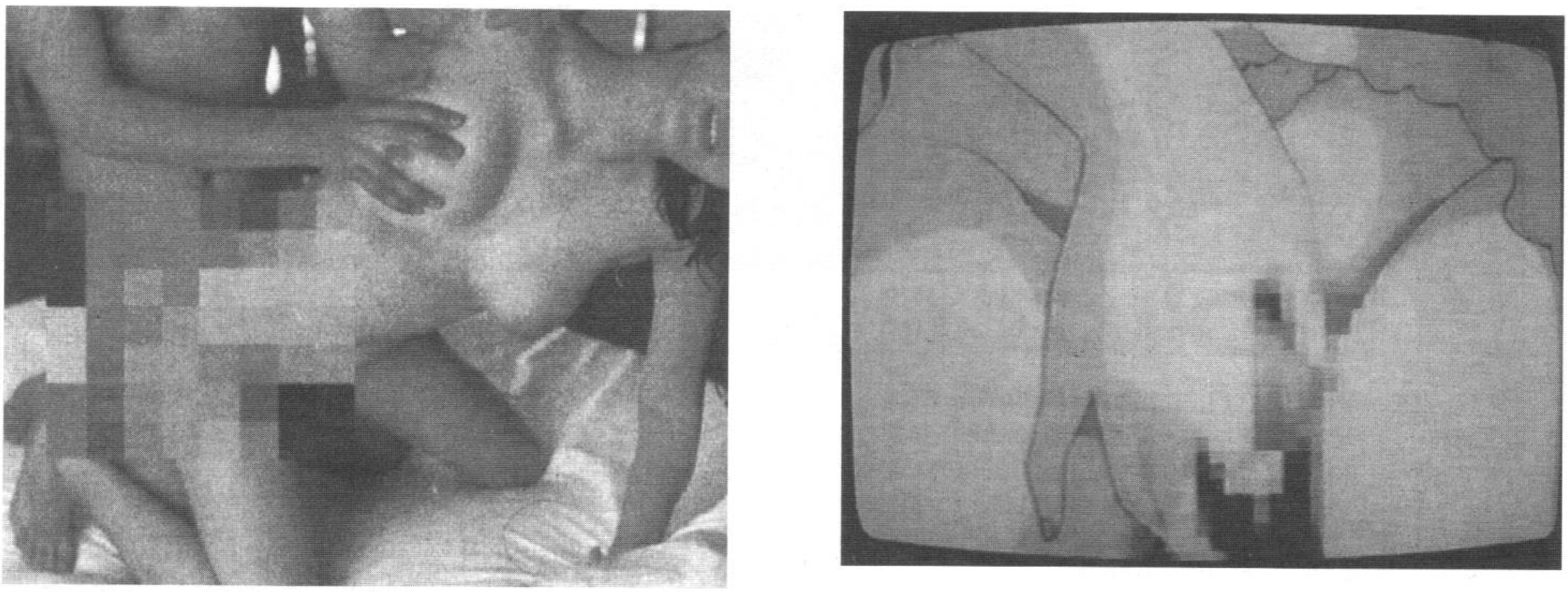
truyendo la visión mientras se disculpa humildemente, pasando por tramados eclipsadores, pudorosas viñetas ocultadoras, sombras que caen oportunas y mil y un etcéteras. Como se podrá observar, la picaresca no tiene límites, y de la misma forma que se aplica para ocultar, se utiliza también para mostrar, o al menos sugerir, el oscuro objeto del deseo de forma que «esquive» la ley sin enfrentarse a ella. Fíjense, fíjense:

Una pequeña muestra de censuras variadas: un tachón para "City Hunter", una caricaturización en "Asahi no Yoni Sawayakan Kanjisasete Baby", un tramado para "Eiken no Koshinakakun" y un borrado para "Kyô wa Rebanira".

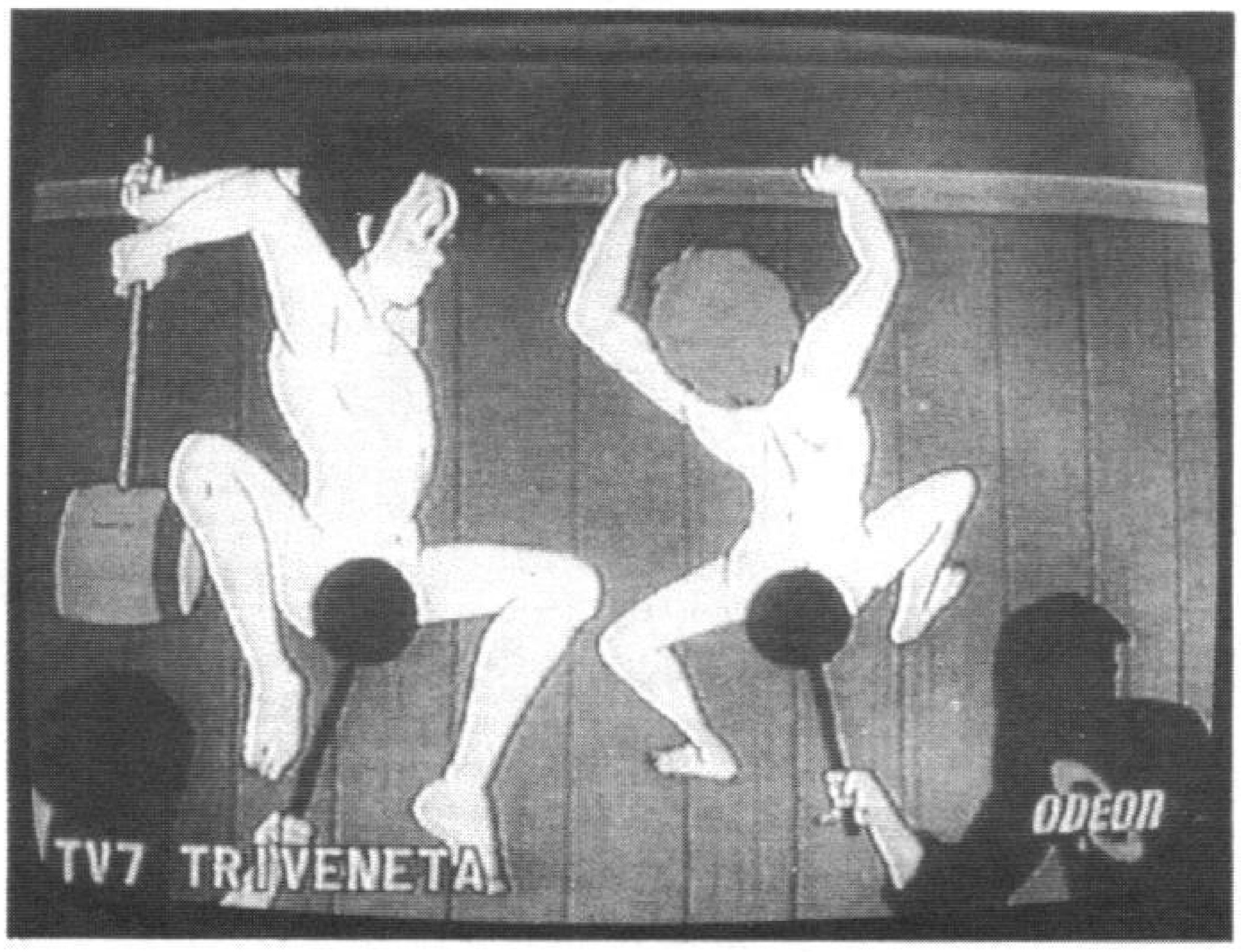



はぁ〜ん
どしどしっ
はぁはぁ



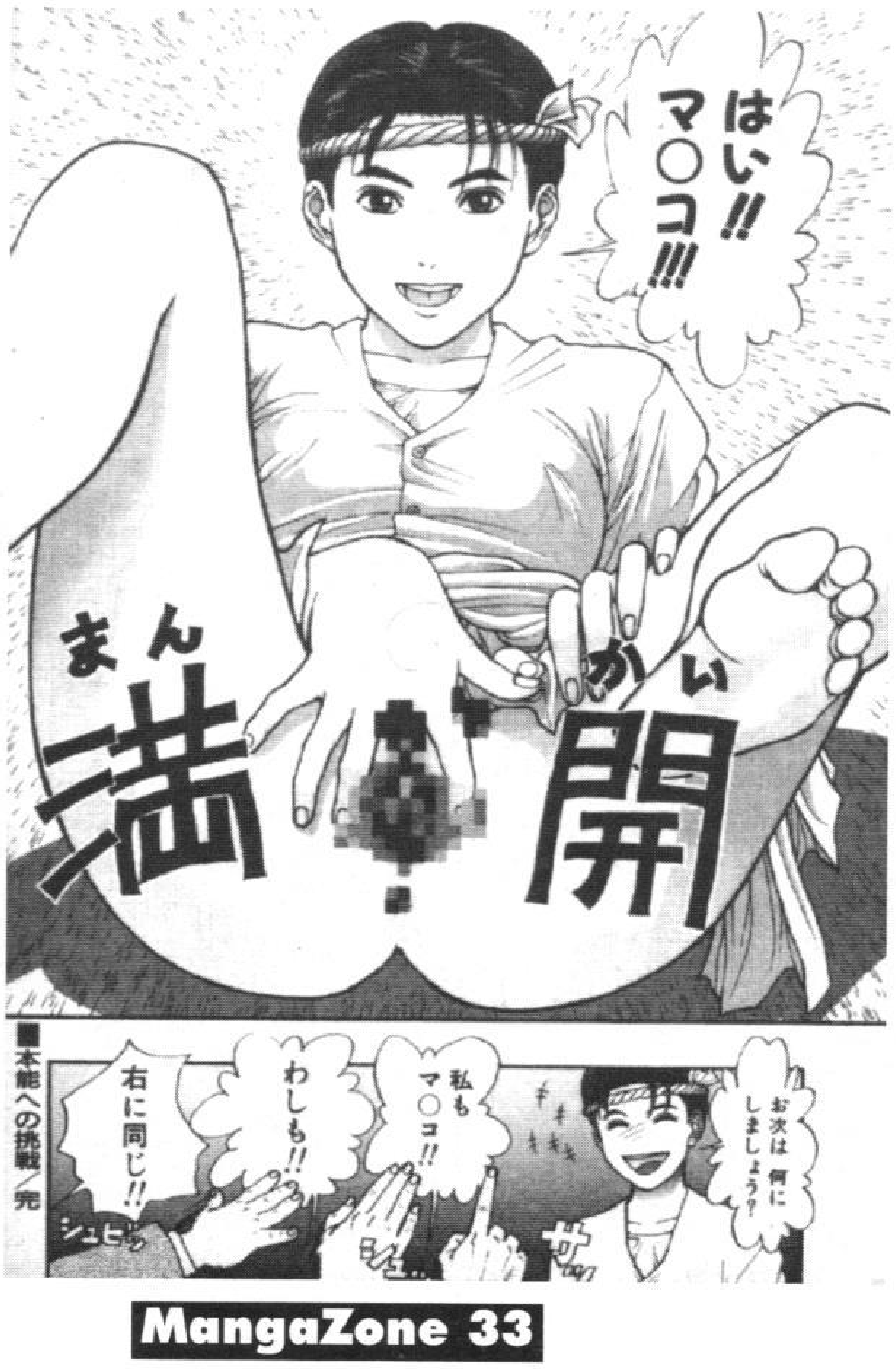


Este es el tipo más común de censura en la televisión: el efecto mosaico. Pese a que no me caben unas pequeñas fotos en las que se ilustra el proceso, he aquí unos pequeños ejemplos del resultado. E incluso un curioso ejemplo de autocensura en la que los propios dibujantes imitan ese efecto para autocensurarse.



Una escena de Urusei Yatsura (Lamu) de la TV italiana. Gracioso, ¿eh?

Pero lo más curioso de observar es la forma en que algunas viñetas escapan a la censura. La mayoría de las veces se debe a la desidia de los (poco diligentes) censores, que se limitan a pegar un minúsculo rectangulito de papel sobre un inmenso miembro masculino en primer plano, lo cual suele resultar cómico. Pero también es cierto que en muchos mangas se puede encontrar una página en la que la mitad de las viñetas está censurada y la otra mitad no, e incluso hay autores que por lo visto gozan del beneplácito de los censores, puesto que es difícil encontrar ninguna de sus viñetas censuradas, como es el caso de N.O. Chachamaru o Ran Touma. Sin embargo, la forma más recurrida de evitar el tijeretazo suele ser la sustitución de los objetos ofensivos por formas anónimas, sin detalles y sólamente silueteadas, o bien pintadas completamente de negro, o su idealización como flores y espadas,etc.



Lo cual nos lleva a la confusión habitual: creer que lo prohibido es mostrar los genitales, aunque no es estrictamente así.

Lo desmesurado de algunos autores y lo escabroso de sus temas, sobre todo aquellos que basan sus historias en el género Lolicon y en escuelas, generó hace un par de años la mayor movilización de asociaciones de padres, que constituyeron un comité para protestar contra la tendencia que estaba tomando el manga erótico. Se realizaron grandes presiones, e incluso las grandes editoriales rebajaron el contenido erótico de alguna de las historias que publicaban. Algunos propietarios de tiendas de manga en las que se vendían productos sin censurar fueron arrestados y sus locales clausurados, y se llegó a hablar hasta de modificar la legislación para prohibir todas estas cosas.

Pero al mismo tiempo, se fundó también una asociación de autores (y algunos editores) que abogaba por la libertad de expresión y defendía los derechos del artista. La polémica estaba servida. Desde la publicación del manga de Go Nagay "Cutey Honey" no se había producido tal revuelo, y aunque al final se alcanzó un acuerdo a mediados del 93, por el que ambas partes se comprometían a moderar sus posturas, las aguas aún no se han calmado del todo.

De todos modos, la gente sigue leyendo mangas sukebes en el metro de camino al trabajo y nadie les mira mal. ¿Se puede decir lo mismo de aquí?

The JavHunter

PATLABO

POLICIA MOVIL

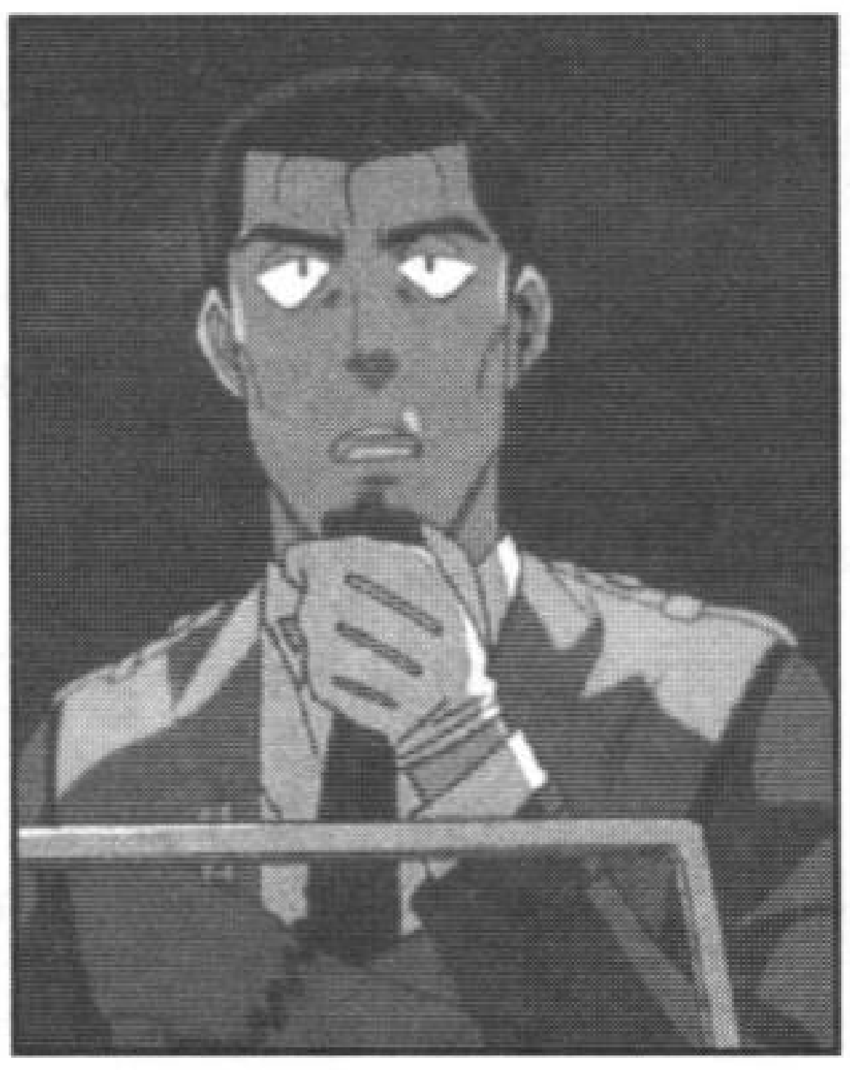
Pese a no contar con el apoyo del manga de Masami Yuuki, que no ha sido publicado en España, esta película es uno de los grandes pesos pesados del anime, y algo que la inmensa mayoría de los aficionados estaba esperando. Ha quedado un poco perdida entre los otros lanzamientos de Manga Vídeo, sobre todo porque ha aparecido simultáneamente a Record of Lodoss War y Aa! Megamisama, dos OVAs también de muchísimo renombre. Pero hay que pensar que Patlabor también fue primero una OVA, y que sólo después de un éxito abrumador, desconocido en Japón hasta entonces, se realizó este largometraje. Y fue la apoteosis.

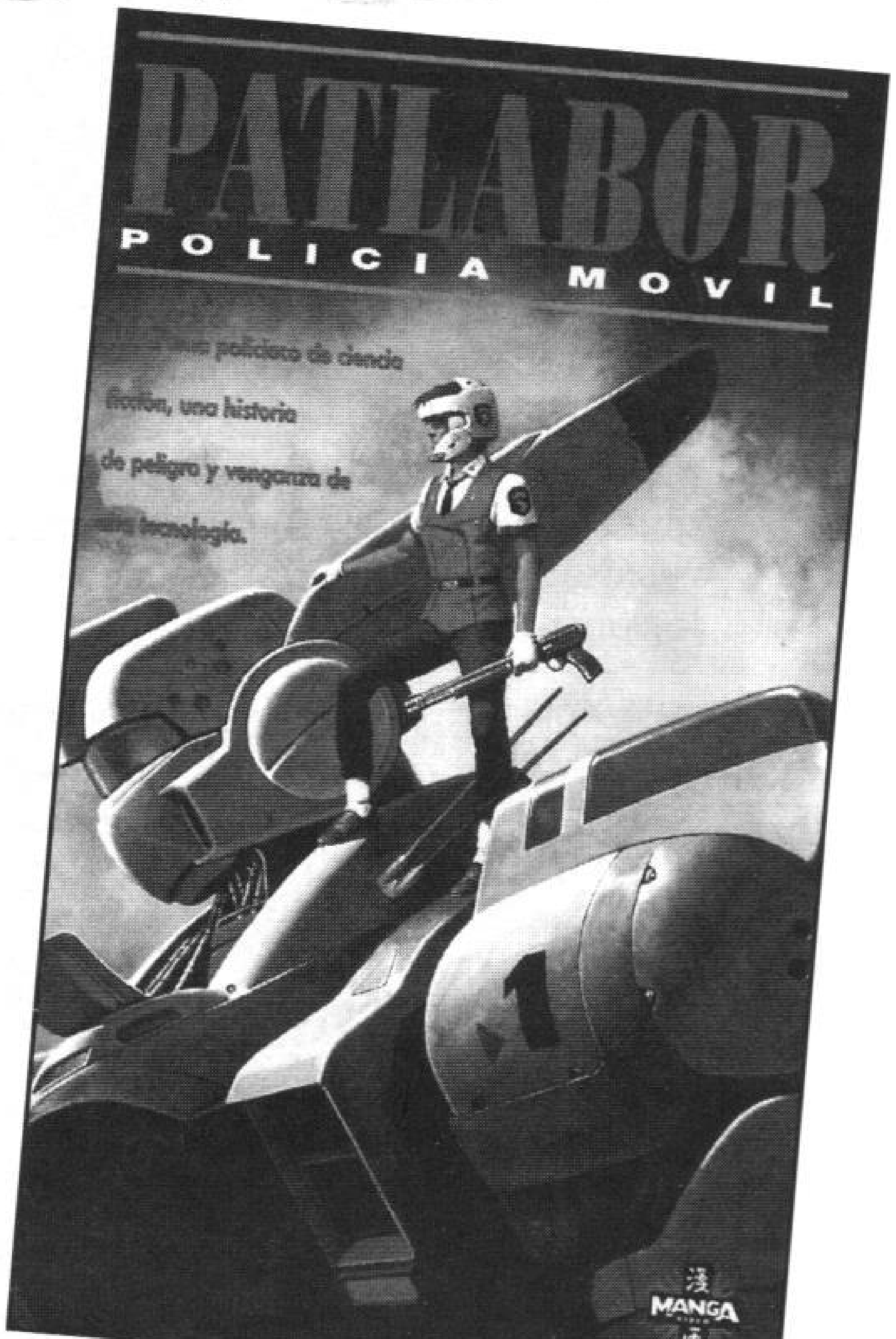
HEADGEAR

Todo comenzó, según dicen las malas lenguas, en Abril del 88, cuando un grupo de amigos del mundillo se juntó para hacer realidad el sueño de Masami Yuuki, ver llevada su obra favorita a la pequeña pantalla. Yuuki (no confundir con Nobuteru Yuuki, el de Loddos) era un gran fan del anime, habiendo realizado "aniparos" (mangas paródicos de series de anime, algo que apasiona a los japoneses) durante años, y deseaba ver su trabajo adaptado a este formato. De modo que Mamoru Oshii (director), Kazumari Ito (guionista), su mujer Akemi Takada (diseñadora de personajes) y Yutaka Izubuchi (diseñador de "mecha") decidieron formar un estudio de animación y hacer realidad su sueño.

Vistos los nombres de los responsables, es fácil deducir que no tuvieron muchos problemas para llevar el proyecto adelante. Sus contactos en la industria les abrieron muchas puertas, y desde luego el éxito del manga del propio Yuuki en el Shonen Sunday no les vino nada mal. De hecho, a partir de finales de 1988 la revista NewType bien podía haber cambiado su nombre por el de NewPatlabor. Así, no es de extrañar que el primero de los OAV que componía la OVA vendió prácticamente el doble que el más vendido hasta entonces, y a medida que aparecían los siguientes capítulos, hasta completar los siete que compusieron la OVA original, la cosa fue a más.

Y luego llegó la Guerra de Tokyo (¡¿comorwl?!)

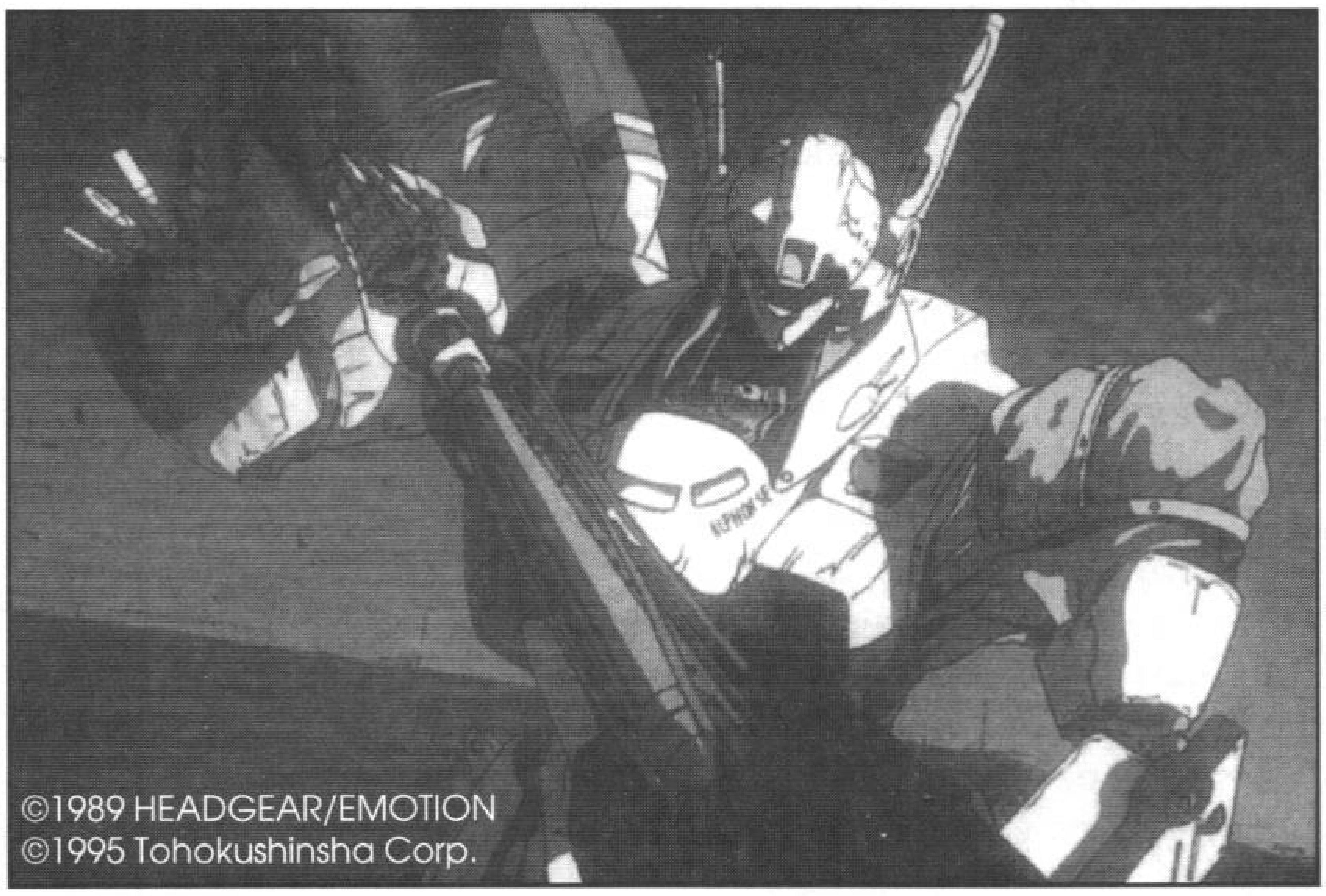




PATLABOR The Movie

Con el subtítulo de «1999: The Tokyo War», apareció en Japón como consecuencia lógica del abrumador éxito de la OVA precedente. En esta película se aplicaron las técnicas más refinadas de animación del momento (dentro de un presupuesto, eso sí), y todos los miembros de Headgear dieron lo mejor de sí mismos. Y eso es mucho, como demuestra el resultado.

Los decorados de fondo, la cuidada animación, la espectacular banda sonora, el sorprendente uso del color y la fotografía y, sobre todo, una historia magnífica, estupendamente contada, hacen de esta película uno de los mejores animes que se han realizado.



©1989 HEADGEAR/EMOTION
©1995 Tohokushinsha Corp.

DR

©1989 HEADGEAR/EMOTION
©1995 Tohokushinsha Corp.

Y destaco la historia porque es sin duda el principal punto fuerte de la película. Al contrario de la gran mayoría de animes precedentes sobre robots, el incapié se hace en el trabajo policial que realiza el grupo, no en cómo usan los robots, que al fin y al cabo son meras herramientas (perdona, Alphonse, guarda el chuzo eléctrico, hombre...). No es que se desprecie a los labors, que al fin y al cabo son el *leit motiv* de la historia, sino que están tan bien integrados en ella que llegan a pasar desapercibidos, se convierten en imagen cotidiana hasta que ocupan toda la pantalla y empiezan a destrozarse mutuamente. Y lo bueno es que, por mucho que te gusten las películas de robots, acabas descubriendo que no te importa. Es más, hasta te alegra, porque es lo más adecuado para esta película.

En fin, tras el éxito sin precedentes de OVA y film, Bandai tomó posesión y patrocinó la serie de TV, que por supuesto contó con miles y miles de seguidores. Y el número de fans de Noa Izumi seguía creciendo, tanto que se realizó una segunda OVA. Por aquel entonces cualquier turista que llegase a Japón salía con un peluche de Noa, un libro de notas de Patlabor, un llavero de Alphonse, comiéndose un helado Izumi y probablemente con una peluca corta pelirroja. El país estaba materialmente inundado de merchandising sobre la serie. Sin embargo, la mayoría de fans de Patlabor recordaba con nostalgia la película convencidos de que en el campo del anime no se podía hacer nada superior. Hasta que llegó Headgear, miró al fandom y le incrustó «Patlabor 2» en la boca. Y aún no la han terminado de digerir.

LA HISTORIA

¡¿Qué pasa?! ¡¿No has visto la película?!

MANGA VIDEO

No quiero extenderme mucho en el comentario de esta película, porque no hay sitio y porque esta película hay que verla, pero hay una cosa que no quiero dejar pasar, y es el reconocimiento a Manga Vídeo por un trabajo absolutamente impecable. Tanto la calidad del sonido como la del doblaje al español son absolutamente brillantes. Tras ver la versión original hace ya bastante tiempo (fue una de las primeras películas de anime originales que pude conseguir) quedé enamorado de la música y lo estupendamente que sonaba, y hay que reconocer que el sonido de esta versión es poco menos que perfecto, habiendo perdido sólo lo estrictamente inevitable. Por otro lado, el doblaje, que ha ido mejorando paulatinamente a lo largo de los sucesivos lanzamientos, ha alcanzado con Patlabor la misma calidad que el de cualquier producción de imagen real. Ya era hora, señores actores de doblaje, esto sí que es un trabajo bien hecho. He dicho.

The JavHunter

VILLALEAL, 6
Comics

c/ Villaleal 6 bajo
tel/fax: 968- 221351
30001 Murcia

¡TUS DOS TIENDAS DE TEBEOS EN MURCIA!

COMICS DE TODO TIPO • FASCÍCULOS • POSTALES • CINE • CARÁTULAS • MÚSICA NEW AGE

c/ Vinadel 3 bajo
tel. 968- 22 26 85
30004 Murcia

Historietas

JAPON JAPON

LA EDUCACIÓN JAPONESA

Muchos de vosotros ya conoceréis (o al menos intuiréis) las características del sistema educativo japonés, ya que el género de comedia estudiantil es uno de los más típicos del cómic japonés y uno de los más fructíferos. Dentro de este género maestros como Mitsuru Adachi, Masakazu Katsura, Naoko Takeuchi o Izumi Matsumoto han demostrado y explicado en sus obras mucho de lo bueno de las escuelas japonesas.

El pequeño japonesito, al nacer, no sabe que todo su futuro académico está prácticamente decidido. Sus familiares más directos puede que ya tengan sus propias ideas acerca de a qué escuelas debe acudir o qué especialidad debe cursar. La influencia paterna en el futuro educativo del joven japonés es mucho más intensa que la que tienen americanos o europeos. Sin embargo, la occidentalización del país ha dado a los jóvenes un pensamiento más independiente y menos influenciable. Las primeras etapas educativas del niño japonés comienzan, como en casi todo el mundo civilizado, con una guardería o jardín de infancia al que se comienza a ir a la edad de tres años. En esta etapa se inculcan los conceptos básicos de escritura, asi como las actividades corrientes de una guardería. Tras dos años, el estudiante japonés comienza la educación pre-escolar, que dura otros dos.

La formación básica del japonés consta de tres periodos: bajo, medio y alto. A la escuela primaria (shogakkou-nivel bajo), que consiste en seis cursos anuales, se comienza a asistir a la edad de siete años y se termina a la edad de doce. A los trece comienza la enseñanza secundaria (chugakkou-nivel medio), que dura tres años. A los dieciseis comienza la última etapa formativa antes del periodo universitario (koukou-nivel alto), la que se da en llamar escuela superior.

La educación convencional en Japón tiende a exigir un alto nivel a los estudiantes de enseñanzas medias no universitarias. Aquí en España, por ejemplo, el Bachillerato exige menos dedicación y tiempo de estudio del que después hay que dedicar a conseguir una carrera universitaria. En cambio, Japón adopta un planteamiento contrario. Los periodos de Shogakkou, Chugakkou y Koukou, son progresivamente más complicados, y una vez se han superado, está la que es la prueba académica más dura a la que se enfrenta un estudiante: la prueba de acceso a la universidad (Daigaku). Esta prueba requiere horas y horas de estudio. Existe un lema muy popular entre los estudiantes nipones: «con cuatro apruebas, con cinco suspendes», refiriéndose a las horas de sueño que se tienen en la época de exámenes.

Sin embargo, a los jóvenes japoneses les gusta bastante estudiar, o al menos les inculcan el hábito de estudio desde muy pequeños. Muchos alumnos de cualquier periodo acuden después de las clases a una escuela especial o *juku* en la que se imparten asignaturas complementarias o de refuerzo a las que ya se cursan en el colegio.

Como veis, el estudiante medio dedica la mayor parte de su tiempo al estudio. Pero, ¿qué hace con el tiempo que le queda? Esto es lo que vamos a explicar. Los cánones del comportamiento social japonés obligan a fomentar las relaciones sociales entre los miembros de una misma clase social. Pues bien, a fomentar estas relaciones se dedican nuestros adolescentes nipones, y una de las mejores formas para entablar amistades es unirse a uno de los numerosísimos clubes que existen en todos los colegios, institutos y universidades. Estas asociaciones abarcan todos los campos, desde el deporte hasta fanáticos de la gente famosa. Los más usuales o comunes son los deportivos. En japón el deporte está muy difundido. En estos clubes se fomenta el compañerismo entre todos sus miembros, ayuda a desarrollar el espíritu competitivo del estudiante y los mantiene en forma.

Con respecto a otros clubes, qué podemos decir... Los hay para todos los gustos (y por qué no, habrá algún que otro japonés al que no le apetezca ser deportista), en ellos los jóvenes pueden expansionarse, relajarse por una rato del duro día de estudios que han pasado, y lo que les queda por pasar. Podemos poner ejemplos como: clubes fotográficos, clubes de dibujo y pintura, clubes literarios, culinarios, clubes de animadores/as, los ya citados clubes de fans de gente famosa... Hay tantos como gustos, y podríamos llenar hojas y hojas citándolos todos.

SHOGAKKOU

A esta etapa el infante japonés entra con un nivel mínimo de educación. Se le empiezan a dar nociones de todas las materias comunes en la educación occidental (matemáticas, lengua, ciencias sociales... en definitiva todas las asignaturas que nosotros hemos estudiado en primaria). En lo que se refiere a vestuario, eso difiere según los centros escolares. Me explico, en la mayoría de los colegios el uniforme no es obligatorio, cada uno luce la vestimenta que la mamá le permite. Sólo en algunos internados o centros unisex se les obliga a llevar uniforme. En lo referente al horario, los alumnos entran a las ocho y media y salen a las tres, contando con una pausa principal para el almuerzo, y otras más cortas entre clase y clase. Este horario suele ser el común entre los alumnos, pero después de la larga jornada de clases algunos de ellos aún tienen suficiente energía para dedicar unas cuantas horas al deporte que ellos elijan. Las semana laboral (en este caso semana estudiantil) dura desde el lunes hasta el sábado, con la generosa preservación del domingo para que estos estudiantes en miniatura tengan un día de descanso y diversión. En esta edad los niños japoneses pueden parecer a los ojos de un occidental unos seres indisciplinados, caprichosos y consentidos, pero esto se debe a que los japoneses consideran esta época como una edad de esparcimiento, y será la única temporada en la que el japonés podrá expresarse de forma libre sin verse acosado por las normas de comportamiento de sus mayores.

CHUGAKKOU

A partir de aquí las cosas comienzan a complicarse un poco más para el intrépido estudiante japonés. Durante tres años, verán como las asignaturas se vuelven un poco más complicadas (lo normal) y empezarán a lucir uniformes, militares para el género masculino y de marinerito para las féminas. Estas normas de vestuario no son estandar, existen excepciones: en los centros más modernos (yo más bien diría los más occidentalizados) los hombres también pueden llevar trajes y corbata, o en último caso pueden asistir a clase con la ropa que deseen; en el aspecto femenino ya es muy diferente, pues se permite variar el uniforme estandar, es decir, alargar o acortar la longitud de la falda, variar la camisa sin perder el característico diseño femenino de camisa marinera, utilizar medias, pantys o calcetines a gusto de la consumidora, y poco más.

El horario no ha variado, se sigue manteniendo la hora de entrada y la de salida, con sus consecuentes extensiones de permanencia en el centro de estudios para realizar las actividades extraescolares (clubes deportivos, artísticos, culturales...), y las pausas siguen siendo las mismas, una más larga para almorzar y otras más cortas entre clase y clase.

Más o menos la diferencia es mínima, con un aumento de la responsabilidad sobre la espalda del estudiante.

KOUKOU

Esta es la etapa final, y la que separa al estudiante de su futura universidad. Este periodo tiene una duración de tres años estandar, pero puede que el alumno necesite un «poquito» más de tiempo para superarlo. Con esto quiero decir que la cosa se vuelve un poco más durilla, no mucho, pero algo. En estos años, la personalidad y educación del alumno se irán forjando para que pueda acceder a la universidad que él desee, o en su defecto la que hayan escogido sus progenitores.

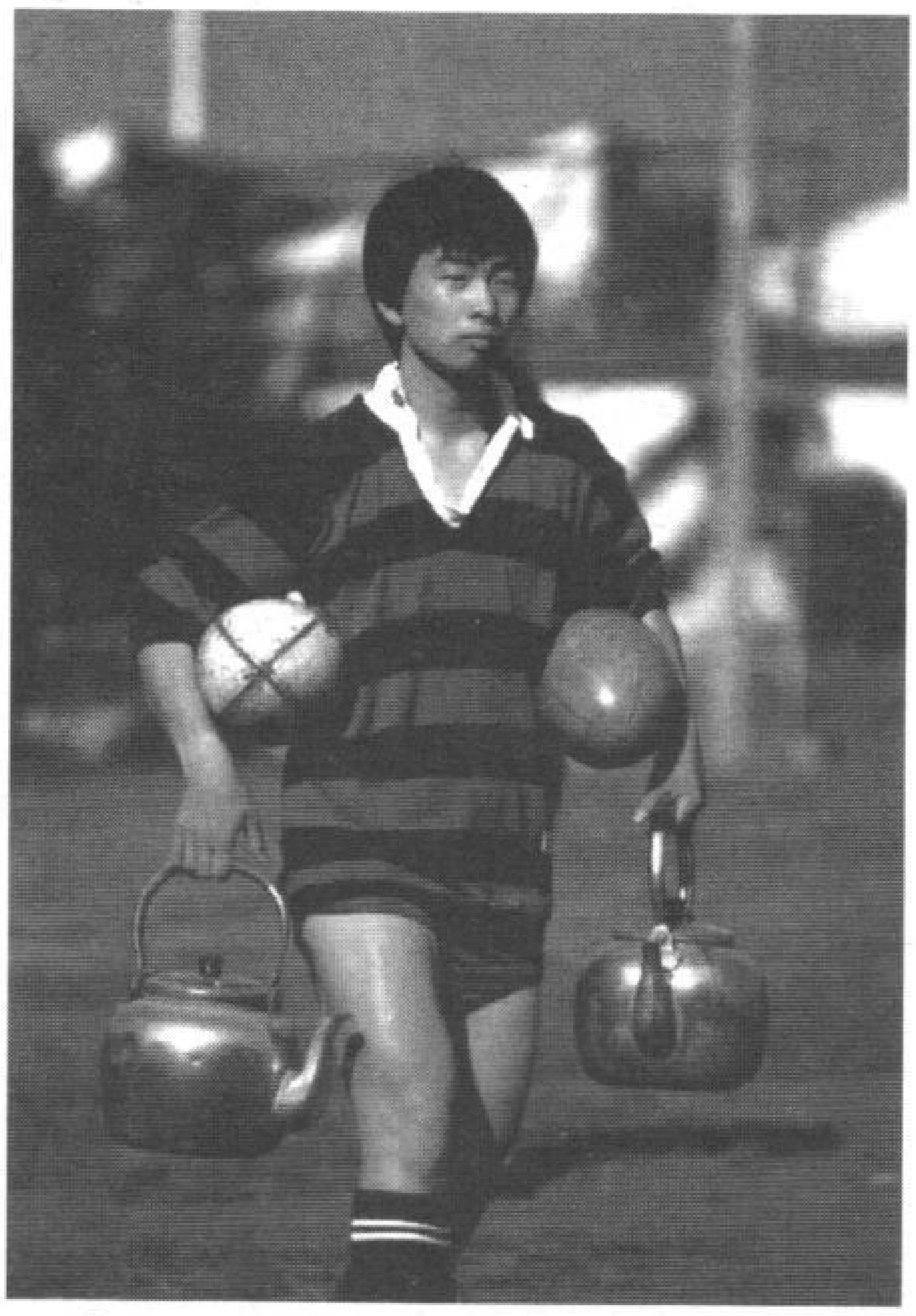
En esta edad, el japonés medio se convierte en una máquina de estudio, no hace más que estudiar y prepararse para cumplir las exigencias de conocimientos que se necesitan para poder pasar los exámenes de ingreso. Los más normales van a clase los seis días a la semana, por las tardes se matriculan en una escuela preparatoria en la que se les ayuda a repasar el temario dado en ese día, y por si eso no fuese suficiente, se les ampliará ese temario para que se encuentren mejor preparados. Pero sólo estamos hablando del joven japonés medio. También están los superjaponeses: éstos van a clase, practican algún deporte, y además suelen acudir a una de esas escuelas preparatorias.

Como veis, en estos tres años el joven japonés no tiene tiempo ni para respirar, y no para de estudiar y prepararse, pero a veces todo este esfuerzo no da los frutos deseados y algunos jóvenes no llegan a acceder a la universidad deseada. Este tipo de fracaso estudiantil es un golpe muy duro para la integridad psíquica del estudiante, ya que han sido tres años de quitarse horas de sueño y mucho, mucho estudio para que al llegar la hora del examen se falle. Esto provoca una gran desesperación en el alumno, y se da algún que otro caso de suicidio. Cosa quizás lógica dado el espíritu de lucha del adolescente nipón, a quien en el subconsciente todavía le queda algo del espíritu del joven samurai. Otros, en cambio, se lo toman con filosofía, y deciden intentarlo en otra universidad, o esperar al año siguiente con la esperanza de lograrlo en esa nueva oportunidad.

DAIGAKU

La Daigaku es la universidad. Es el objetivo de todo estudiante, para lo que se ha preparado concienzudamente. En un altísimo porcentaje, los alumnos que se licencian en la universidad son buscados por los cazatalentos de las distintas empresas y corporaciones, que los suelen escoger por el nivel de sus notas. Es usual asociar, para los universitarios japoneses (que suelen esforzarse mucho menos que sus partenaires más jóvenes) el sacar una buena nota con entrar en una buena empresa. La variedad de estudios universitarios en Japón es amplísima, y el gobierno suele ser generoso en las ayudas para la investigación, sobre todo en ingeniería, robótica e investigación en aprovechamiento del suelo (Japón sufre, como sabréis, una gran carencia de espacio urbanizable).

Queda reseñar las llamadas Escuelas Técnicas, frecuentemente responsabilidad de grandes empresas como Toyota, Fujitsu, etc, en las que se forman profesionales para incorporarlos a su plantilla. Estos centros suelen ser mucho más específicos y prácticos que la enseñanza universitaria. Muchos alumnos escogen esta opción porque conecta más con las necesidades de la empresa y casi asegura un buen puesto de trabajo.

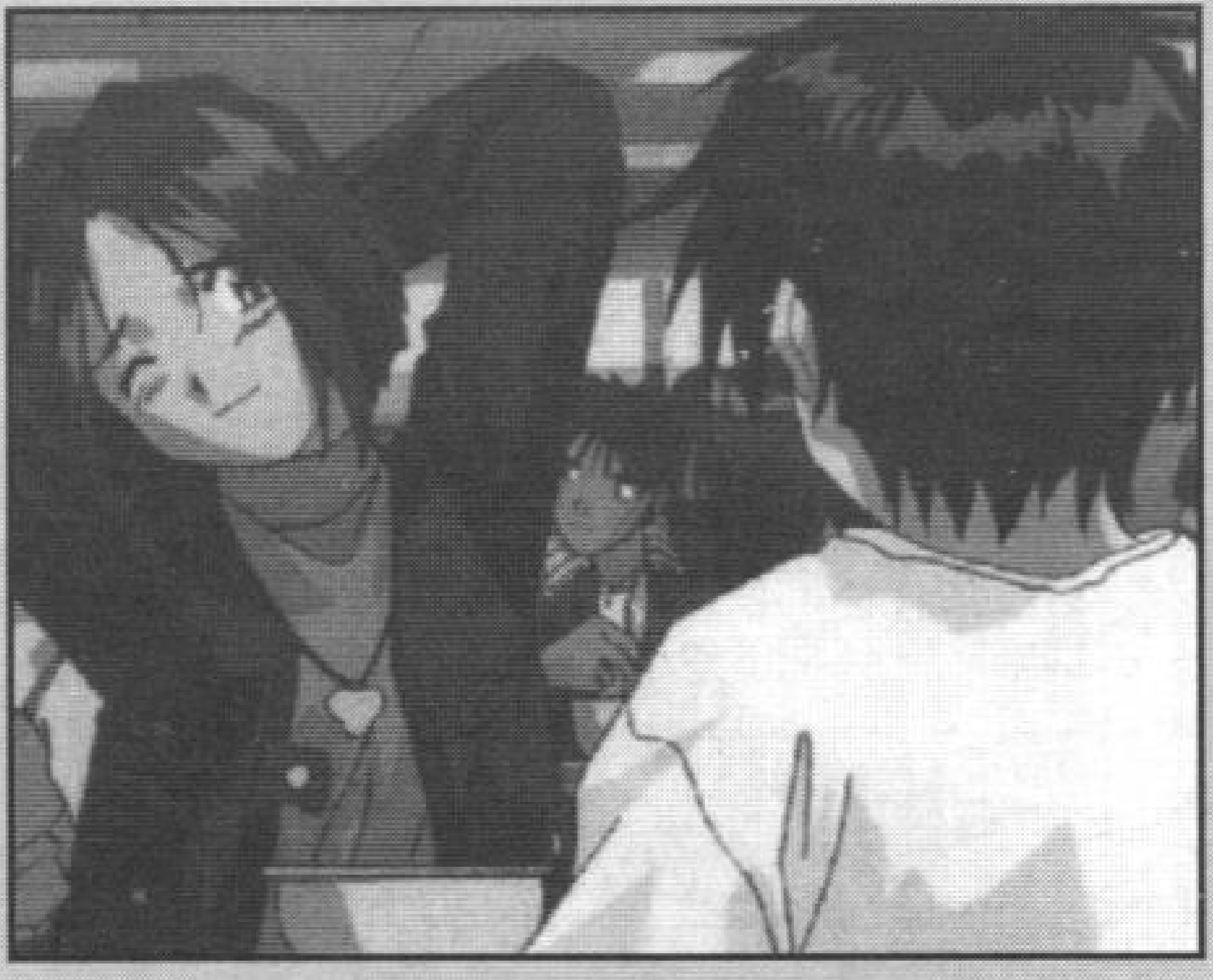


Otra de las curiosidades, y me refiero a casos muy aislados, son las universidades cazadoras de estudiantes que son grandes estrellas en el deporte que practican en su instituto. Estas universidades reclutan para sí estas futuras promesas, para que desde sus clubes deportivos eleven a la fama el nombre de la universidad. Eso sí, a diferencia de los USA, la futura estrella debe esforzarse tanto en el deporte como en el estudio si quiere seguir perteneciendo a esta universidad, por lo que no todo es un camino de rosas para estos genios del deporte.

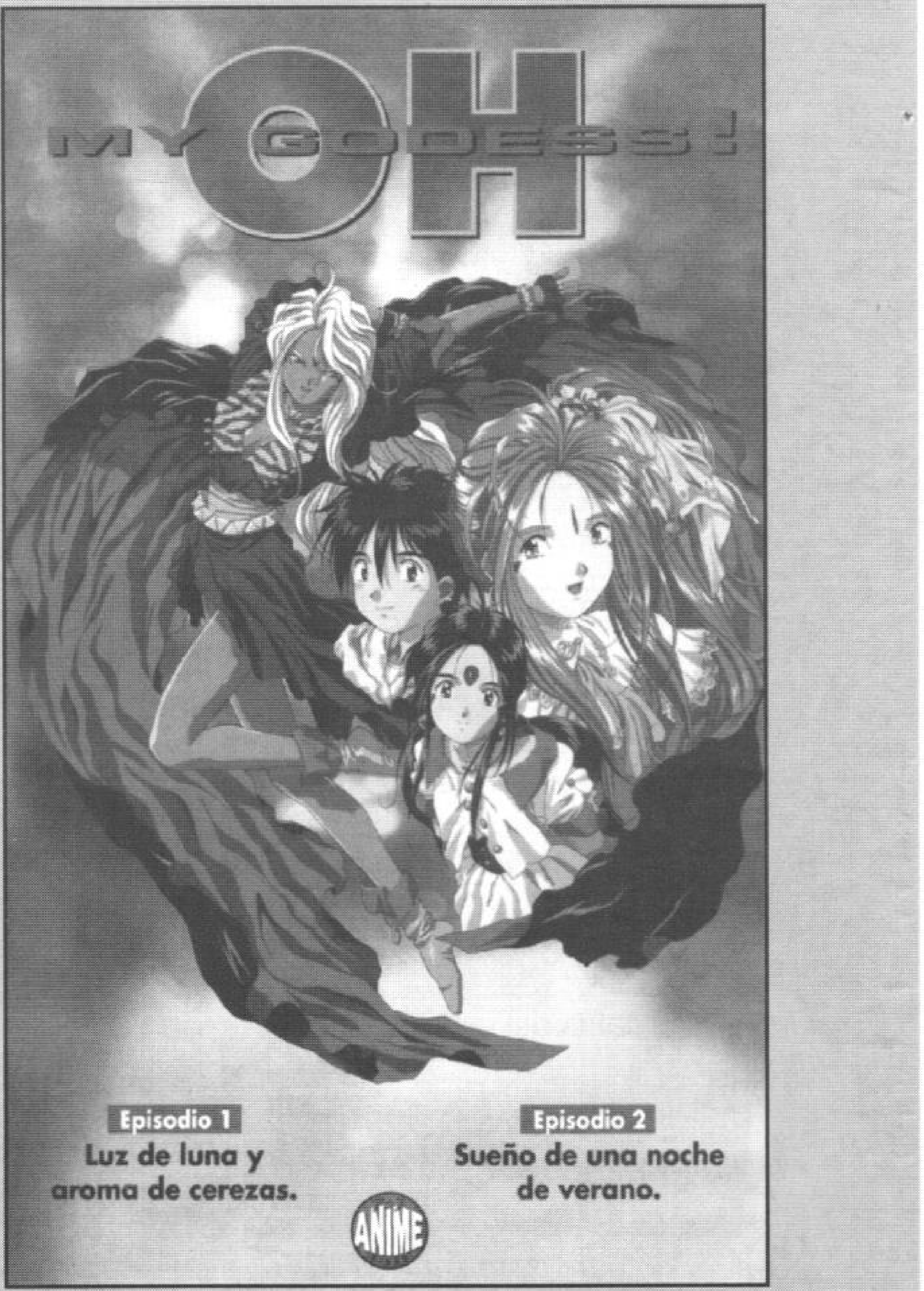
Gonzalo B. Tello y Luís Alís

Oh! My Goddess

Aah! Megamisama, u Oh! My Goddess, como se la conoce en occidente, es una de las obras más conocidas en el mercado japonés y personalmente es una de mis predilectas. La obra, del ahora conocido autor Kosuke Fujishima, vio publicado su primer volumen a finales de 1989, ayudado de un estudio formado por dos colaboradores. Curiosamente, la obra de Fujishima ni pretendía ni aspiraba a encantar a un número semejante de lectores y fanáticos; es más, el autor reconocía que tanto por dibujo como por historia no sobresalía en absoluto. ¿Entonces qué ha sido lo que ha encadilado a tantos y tantos? No podemos dar una respuesta clara, tan sólo podemos disfrutar la que, aunque quizás sin ser una historia original, está perfectamente bien llevada, y que ha sabido evolucionar con total corrección, evitando ser repetitiva como tantas otras, hasta convertirse en una colección que puede apasionarte volumen a volumen.



©Kosuke Fujishima/Kodansha·TBS·KSS

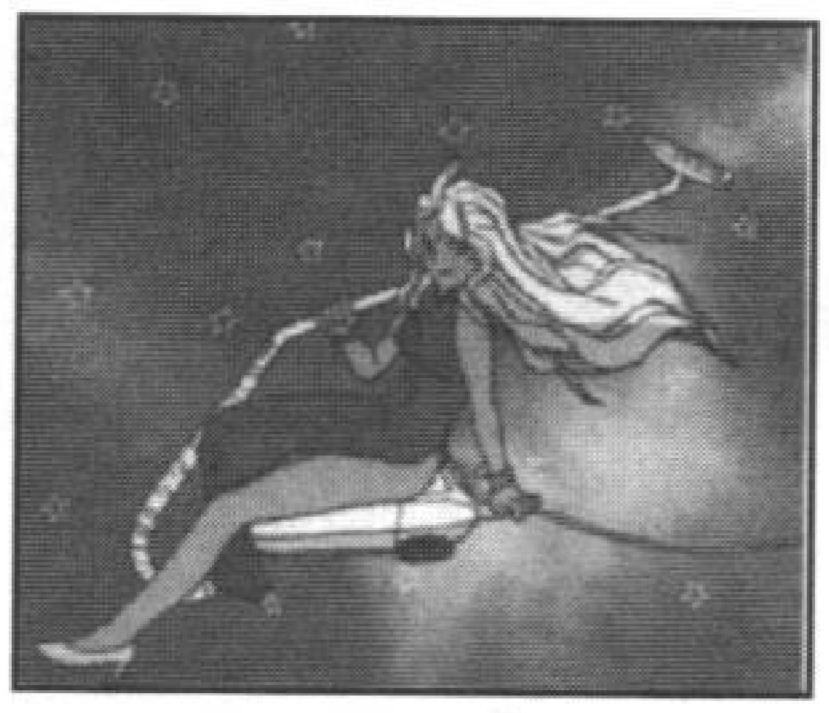

OH MY GODDESS!
Episodio 1
Luz de luna y aroma de cerezas.
Episodio 2
Sueño de una noche de verano.
ANIME

Al comentar la obra, no puedo evitar compararla con la tan conocida por estos lares Video Girl Ai, como obras del mismo género, pero al tiempo, totalmente opuestas. Sobre todo sin pretender decir que una es mejor que otra, me parece que la saga de Ai es mucho más adulta, y, digámoslo así, que se basa más en la relación física que en el mero amor platónico que rodea la saga de Beldandy, mucho más inocente y, bueno, desenfadado. Sin embargo, Aah! Megamisama en los últimos capítulos comenzará a tomar un matiz más serio, más triste y desesperanzador cuando los dos enamorados comienzan a darse cuenta de la imposibilidad de su amor, a causa de la condición de deidad de la protagonista.

La parte gráfica, que comienza de una manera desastrada y, quizás, bastante mejorable, comenzará a partir del sexto tomo a tener un matiz más perfeccionista, más cuidado que los cinco primeros, aunque tampoco sin obtener una calidad tan soberbia como otros autores del género.

La historia, en principio, puede sonar bastante simple: al parecer, por un azar del destino, un joven estudiante japonés llamado Keichii Morisato llama por error al teléfono de (sí, increíble) una agencia de ayuda organizada por el mismo dios, donde es atendido por una diosa menor de primera categoría. Después de una conversación un tanto sin sentido, ya que el joven pensaba que se trataba tan sólo de una broma gastada por sus compañeros de instituto, Keichii le dice que le gustaría tener a una chica como ella por siempre a su lado, a lo que Beldandy, sorprendentemente, acepta. A partir de ese instante, si el joven Morisato creía tener problemas, era porque no sabía lo que una diosa, sus locas hermanas, una novia celosa, unos amigos psicópatas y unos, ¿cómo llamarlos...?, entes maléficos pueden llegar a complicarle la vida, y más si se enamora precisamene de dicha diosa.

Aah! Megamisama está siendo editada por la editorial Planeta Agostini en su revista Shonen Magazine, que aunque me resulte un poco, cómo decirlo, mejorable, no es en absoluto mala, y si exceptuamos el quizás excesivo precio de la revista, y que el grafismo se ha degradado por la baja



calidad del papel, es perfectamente aceptable en todos los aspectos, incluyendo su asignatura pendiente, la traducción.

©Kosuke Fujishima/Kodansha·TBS·KSS

Como cualquier manga que llegue a obtener un éxito decente, Aah! Megamisama ha visto sus aventuras llevadas a la pequeña pantalla en una OVA de cinco episodios simplemente geniales. Tanto por calidad gráfica como por guión, se ha adaptado el manga soberbiamente, mejorándolo incluso en muchos aspectos, además de añadirle una música sencillamente deliciosa. Esta OVA curiosamente ha obtenido una acogida por parte del público japonés incluso mayor que su hermana de papel, cosa que, comparándolas, no resulta en absoluto extraño. También han sido editadas por Manga Video dos cintas que recogen los cuatro primeros episodios de la saga, y estamos a espera de poder ver el quinto. Si los critico constantemente cuando hacen las cosas mal, quiero también alabarles por el buen trabajo que han realizado en esta obra. El doblaje, sin ser excepcional, resulta bastante bueno, siendo la gran mayoría de las voces apropiadas, especialmente la de Urd, hermana de Beldandy. Esta vez, se merecen un notable alto.

Bueno, hay muchas cosas que me he dejado en el tintero, pero tampoco tengo espacio para extenderme más. La colección, que actualmente va por el onceavo volumen, se encuentra en pleno apogeo, en especial por la aparición de una nueva protagonista; una nueva diosa que pretende competir con Beldandy por el cariño de cierto estudiante. Podríamos decir que es todo un acierto por parte de las editoriales y un placer para todos los fanáticos.

DARKMIND

Aah! Megami Sama es un anime clásico en su planteamiento (la similitud con *Denei Shojo* no deja de ser mera casualidad, aunque imprescindible para su estructura) que alcanza un resultado excelente tanto por su desarrollo como por la calidad de su animación, suave y cuidada, aunque sin demasiados alardes, ya que la historia tampoco da para mucho. Sin embargo, tras leer el manga y ver el anime me reafirmo en la idea de que Fujishima (el autor del cómic original) y otros muchos dibujantes son autores "OVA", mientras que otros, como Katsura o Toriyama, son claramente "TV". No, no he abusado de los tranquilizantes. Me explico: la peculiaridad que da al cómic japonés su magia es, a mi parecer, el *story-telling*, la forma de contar la historia. El "tómate tu tiempo para explicar lo que quieras, si tienes éxito da igual que sean 10.000 páginas". Creo que era mi colega, amiguete y compañero de equipo Manolo Bartual quien me decía que un dibujante americano recibió un argumento y dijo que él lo resolvía en 8 páginas de cómic. Ante el mismo argumento, un editor japonés dijo que para contar la historia debidamente hacían falta al menos 100 páginas. Dibujantes puntuales (Kosuke Fujishima, Masamune Shirow) tienen su mejor soporte en las OVAs y en los filmes. Dibujantes de obrarío (Toriyama, Katsura, Yoichi Takahashi, Hideyuki Yonehara) encuentran que la televisión proporciona el soporte más adecuado a sus historias. Aunque, evidentemente, la OVA tenga mejor calidad técnica, la TV permite un tratamiento exhaustivo y mayor fidelidad. Y a esto voy: *Aah! Megami Sama* no explica, no detalla. Sólo cuenta. De forma soberbia, pero sólo cuenta. Y no rebajo la obra: puede que sea la mejor OVA de comedia estudiantil que exista. Simplemente me quejo de que para lo apasionantes y encantadores que son los personajes, el formato OVA es muy escueto. Se queda corto.

Aah! Megami Sama fue elegida como mejor OVA del año 1993 por los aficionados japoneses en el Anime Grand Prix organizado por la revista Animage el citado año. Se lo merece, sin duda. Es una obra absolutamente recomendable para cualquier fan de anime.

Luis Alís Ferrer

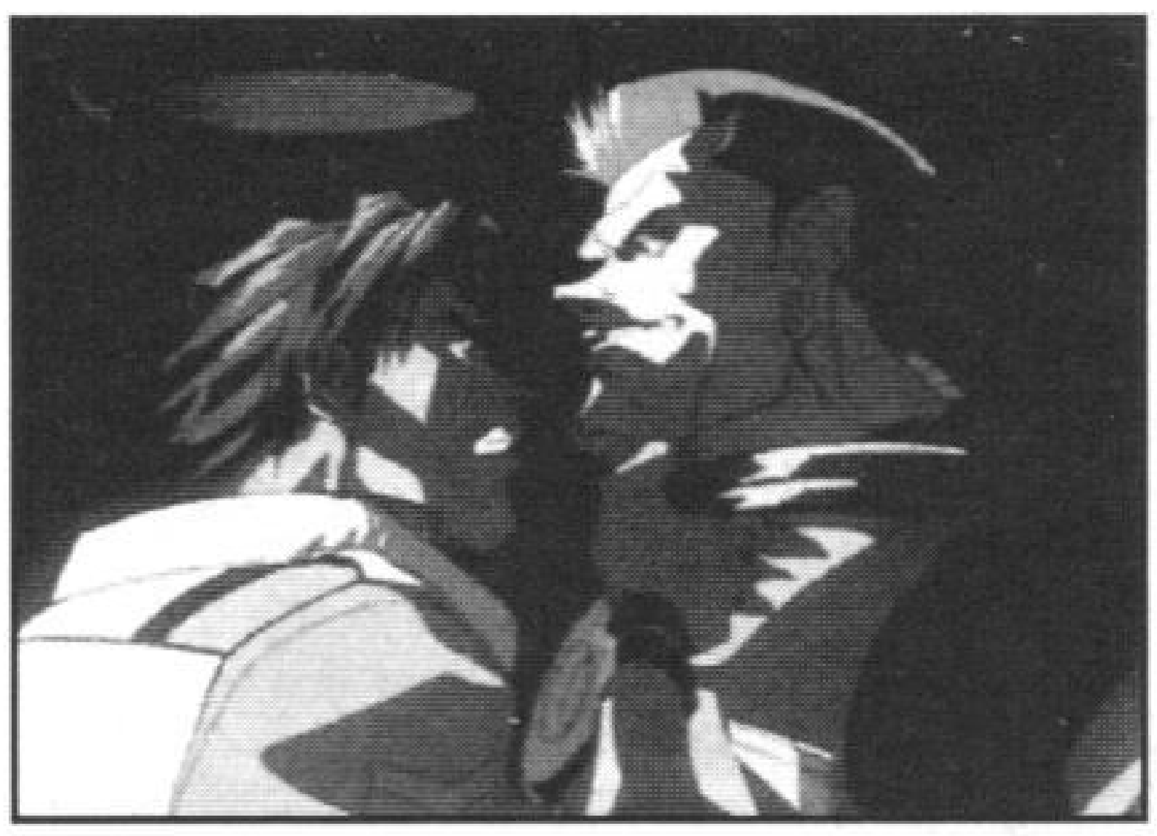
MACROSS P

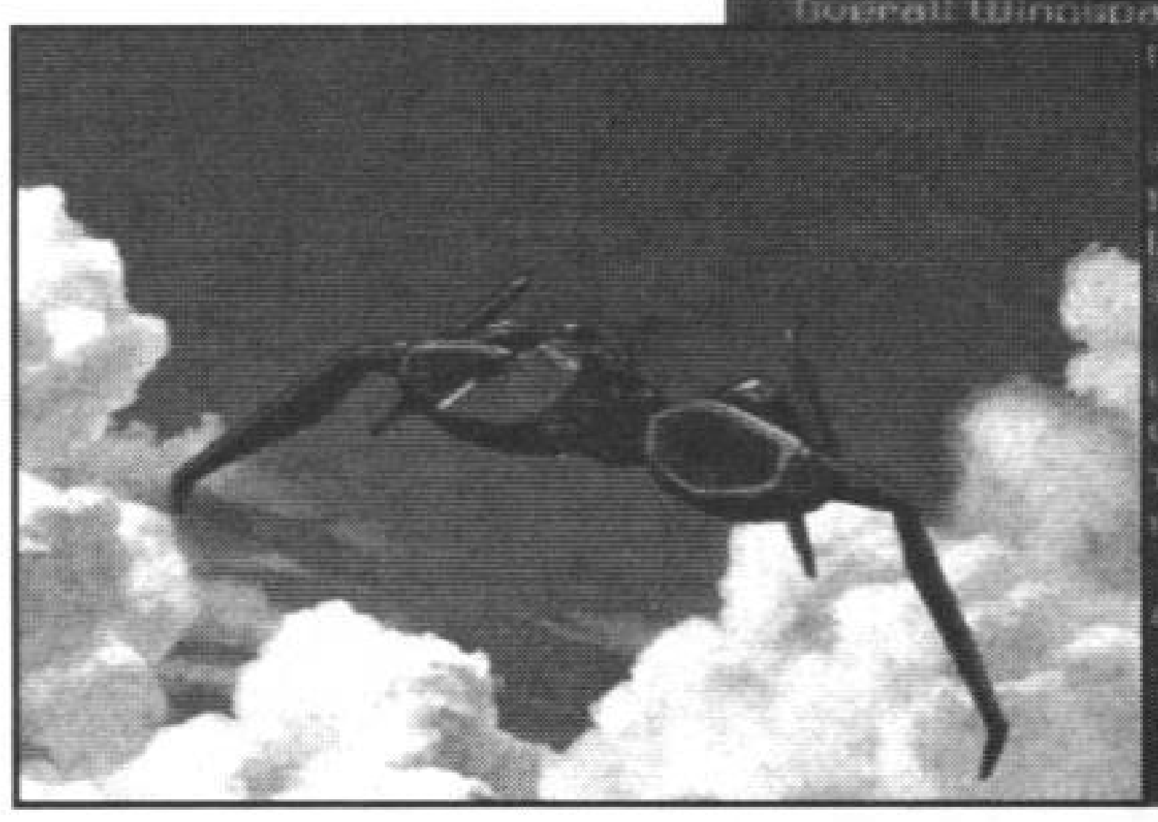
Asomándose tras una parada de títulos de crédito sobre negro, una voz desgrana una canción nostálgica. Con un parque eólico como fondo, una muchacha observa entusiasta la romántica aventura aérea de sus dos amigos. Un campo bucólico, un toque de maravilla, la amplitud del cielo, la obviedad del flashback, la progresión de la música en un súbito crescendo... Ya estamos enganchados: instantáneamente el trío de personajes atrae nuestra simpatía, y queremos saber más sobre ellos. El crescendo culmina en un título infográfico y en el triunfo de esa nostalgia: «Macross Plus».

Antes que nada, señalar que no he visto la serie completa. Normalmente intentamos trabajar partiendo de las versiones originales japonesas, a fin de señalar las traiciones de la traslación a Occidente, y para anticipar, sobre todo en los casos de OVAs de varios capítulos, si la cosa va a merecer la pena. En esta ocasión no parto con ventaja, sino que estoy justo en la situación que estáis vosotros. Acabo de ver el primer capítulo de los cuatro que forman la OVA «Macross Plus». Éstas son mis impresiones.

NO ESTA MAL...

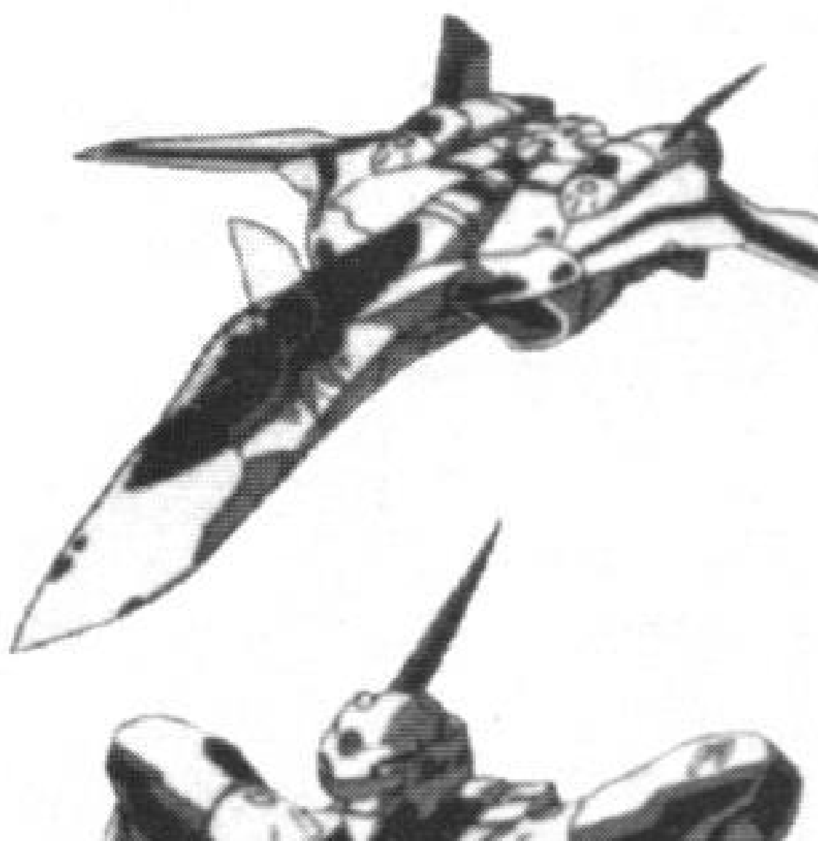
La historia que se narra se resume perfectamente en la contraportada de la cinta. Isamu Alva Dyson, piloto de combate conocido tanto por su lista de derribos como por la de sanciones, es destinado como castigo a servir de piloto de pruebas en el planeta Edén, donde se están evaluando dos nuevos prototipos de Valkyrie. Allí descubre que su contrincante es Guld Goa Bowmann, un antiguo amigo, mestizo de Zentraedis y Humanos. La amistad saltó por los aires en el pasado, y el encuentro promete llevar la metáfora al terreno de la literalidad. Para completar el cuadro, Myung Fan Long, la novia de juventud de ambos, que abandonó el planeta tras lo que quiera que ocurrió, regresa a Edén como manager de Sharon Apple, la primera Idol Singer virtual de la historia. El triángulo se rehace, lleno de tensión, y provoca el primer incidente durante un vuelo de prueba, que por poco no acaba matando a Isamu.

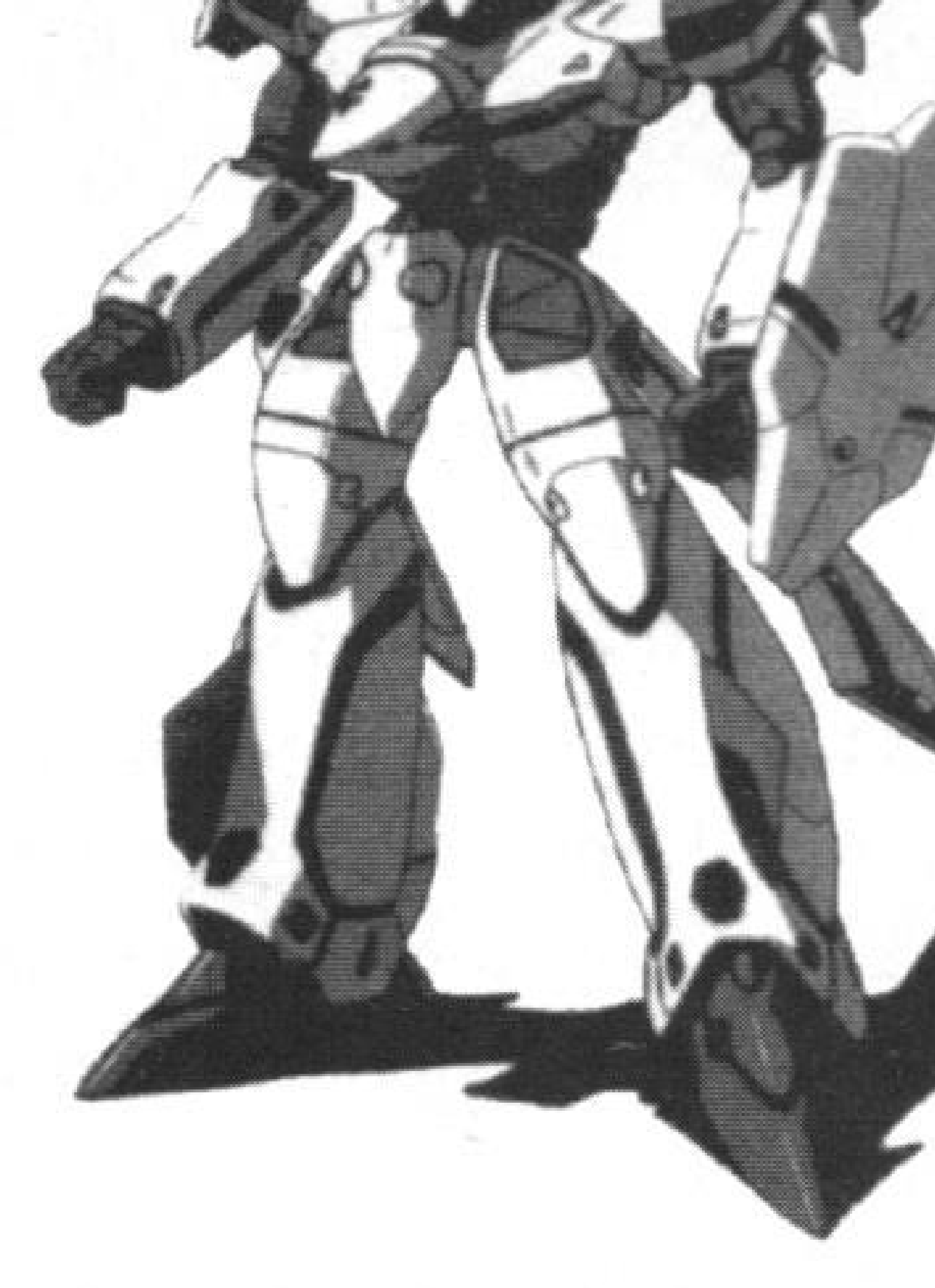




«Macross Plus» viene avalada por una crítica que no puede ser más favorable. Ha sido calificada de «Top Gun Macross» por la excelencia de sus escenas aéreas, y de sorprendente por su uso de la infografía. Estas opiniones son, en gran parte, acertadas.

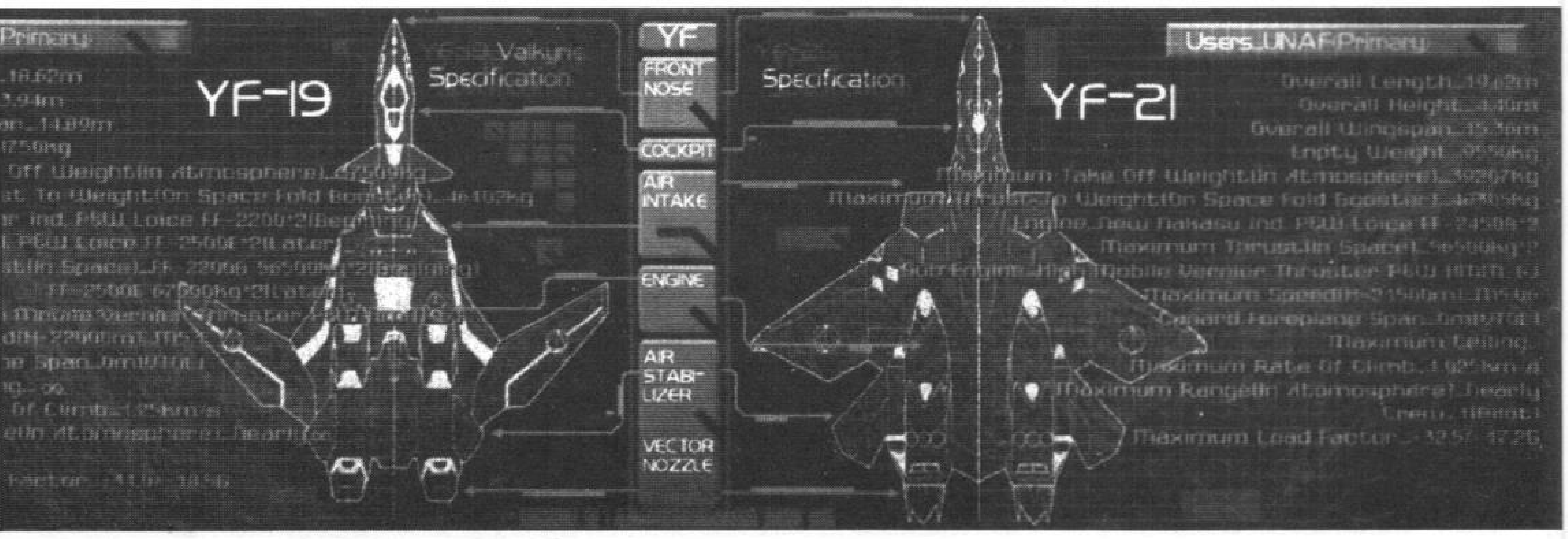
Las escenas de vuelo y de combate son enérgicas y emocionantes. No son perfectas: siguen habiendo pequeños detalles en la dinámica de los Mechas que podrían haberse corregido. Pero se nota que Kawamori, Miyatake y compañía han querido reflejar la alta tecnología del mundo de la aviación que ahora nos es incipiente y que en el futuro de Macross es cotidiana: toberas vectorizables, presentadores frontales de amplio campo, control mental del caza, alas de geometría flexible, etc. Algunos de esos detalles técnicos están siendo exhibidos, mientras escribo estas líneas, en el Salón Aeronáutico de Le Bourget. A destacar, en todo caso, la batalla espacial inicial: resulta estimulante ver a los viejos y buenos Valkyrie luchar con la fiereza propia de las mejores películas de GUNDAM. Les da toda una nueva dimensión.





En cuanto a la animación por ordenador, se incluye en dos formas. La menos espectacular es la más obvia, que suele concentrarse en los gráficos generados por los ordenadores de los cazas y de su equipo de seguimiento. La más impresionante es la utilizada para mejorar la animación tradicional. Véase la escena en que la mente de Guld se fusiona con la de su caza, un zoom sobre el fuselaje del avión con gran angular que parece escapado de «Proyecto Brainstorm». Luego están esos pequeños efectos de distorsión: el escape de los gases de los Valkyrie (puede que sea un efecto "tradicional"), otras vistas subjetivas, etc.

En realidad, la animación de este capítulo es, simplemente, de tan buena calidad como otras OVAs del mismo año 1994. Curiosamente, comparte varios de los to-



PLUS

ques estilísticos de «Battle Angel Alita»: estilizado "puntiagudo" de los rostros de los personajes, uso de los rojos y ocres en las escenas para crear intensidad emocional, etc. Estamos hablando del primer capítulo y, si exceptuamos una lógica espectacularidad progresiva, supongo que la tónica técnica general seguirá tal cual en el resto de la serie.

¿Cuál es, entonces, el distintivo de esta OVA?

¡...ESTA MUCHO MEJOR!

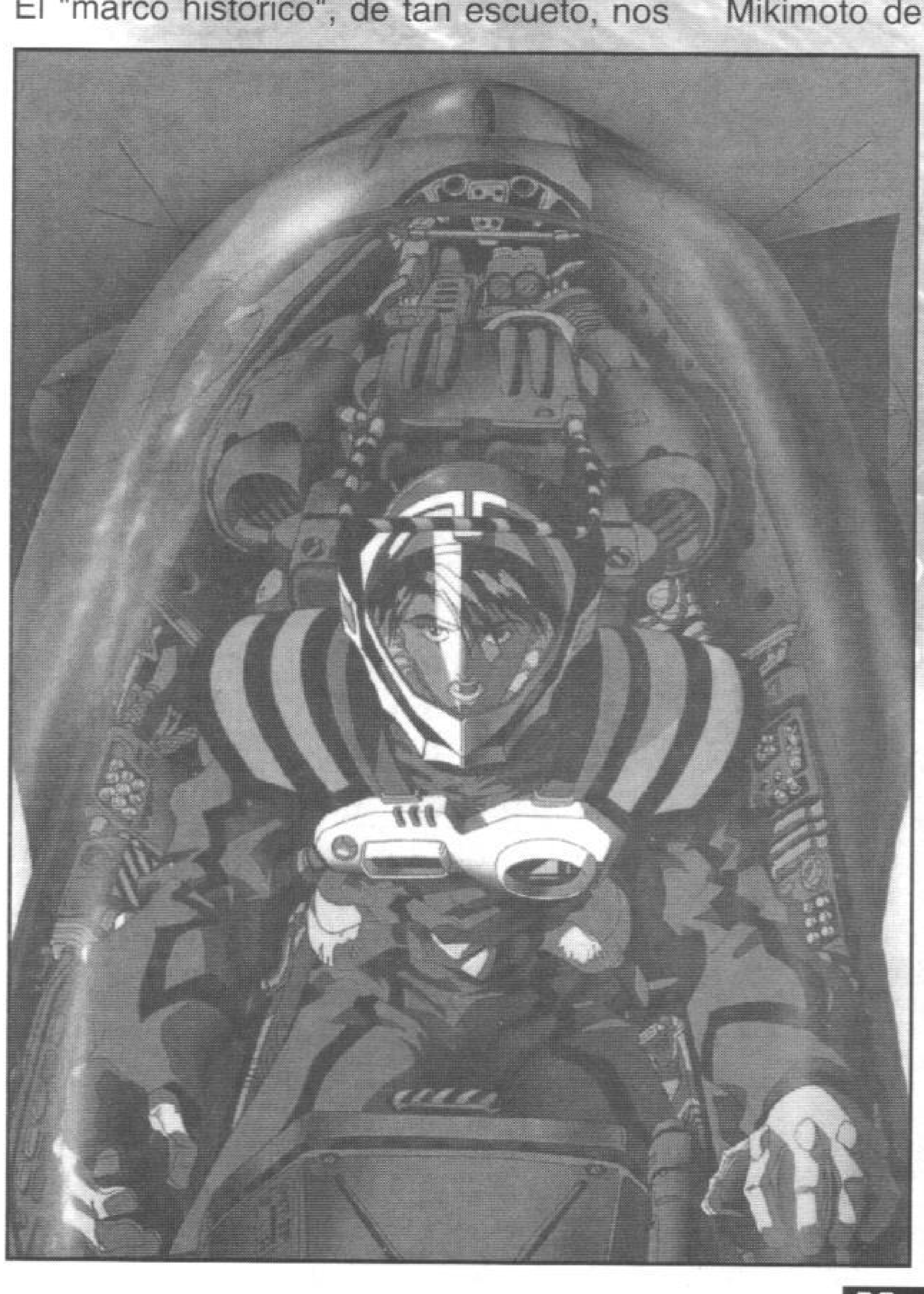
Recuerdo las esperanzas que los aficionados a Macross pusimos en «Macross II: Lovers Again». «Lovers Again» falló por varias razones, pero la que lo resume todo es la siguiente: falta de convicción.

Fallaba la "gestión" de la escala del relato, la imprescindible conexión entre los actos de los protagonistas, en sí pequeños, y los grandes acontecimientos que suceden a su alrededor. Esa percepción de que, por disparatada que sea su implicación en la aventura, es, sin embargo, "lógica". «Macross II» ocurría a una velocidad de vértigo. Los personajes eran tan estereotipados y tan de cartón piedra que lo que les pasase ni nos iba ni nos venía, y se comportaban tan estúpidamente que cuando empezaban a ser desarrollados ya se había terminado la serie y, desde luego, nuestro interés. El "malo" era tan malo que no había por donde cogerlo. El "marco histórico", de tan escueto, nos dejaba con las ganas de explorar el universo Macross. El resultado era una inverosimilitud muy gorda. En fin: lo único realmente admirable, esos nuevos Valkyrie absolutamente hermosos, fueron sacrificados en unas secuencias realmente pobres y falsamente espectaculares, perfecto acompañamiento para una animación de personajes inesperadamente patética (rostros deformes, colores chillones fuera de lugar, el exceso de sombreado por el exceso de sombreado). Ni siquiera los diseños de Mikimoto, excelentes por sí mismos, sirvieron de algo para evitar el desastre.

«Macross II» fue una operación descaradamente comercial, y se notaba. Tantos errores en un anime: la desproporción entre la escala de la historia y de la producción, la irregularidad de la animación, ese embarazo que uno siente cuando las escenas chirrían al forzar la situación... Un desperdicio de una herencia y un material nuevo en una OVA apresurada y dinerera.

«Macross Plus» corrige todos esos fallos. Rebaja la escala de la historia hasta centrarse en el triángulo de personajes. La descripción de la situación de guerra interplanetaria se esboza en el fondo y ya está. Delinea el marco y el perfil de los protagonistas rápida y limpiamente y, lo que es más importante, nos implica en sus vidas al instante, enganchándonos. He llegado a la conclusión de que no importa la animación, no importa el guión: importa el que uno se quede con los personajes. Eso vale tanto para «El Puño de la Estrella del Norte» como para «Laputa».

La animación es de calidad y sin decaimientos. El diseño de producción es brillante: los personajes de Masayuki son estilizados pero conservan un aire más adulto y actual que otros más habituales pero también más infantiles (lo siento: el Mikimoto de estos últimos tiempos poco habría encajado aquí). Me gusta mucho el carácter ligeramente alienígena y utópico de esa colonia humana: produce un cierto «sentido de maravilla». Lo que más me convence es el uso de tonalidades violentas en los fondos o en la "iluminación" para subrayar las emociones (como uno de los mejores ejemplos, repásese «Raqueta de Oro»). Curiosamente, son los Mecha los que me dejan un poco así así: como Cazas o Gerwalk están francamente interesantes, pero como Battroid son demasiado orgánicos.



La idea de Sharon Apple, la Idol Singer virtual, parece en parte la excusa perfecta para darle el vuelco a la tradición Macross de «Mecha más Música», tan simplonamente explotada en «Macross II». Sobre la música de Macross Plus, de momento un notable alto. La canción inicial, eso sí lo sé, está doblada desde los EE.UU. al inglés. La BSO se compone de temas orquestales de la calidad habitual y de varios otros que suponen una agradable sorpresa de frescura: nada del simple ruido de guitarra rockera para disimular la falta de presupuesto o imaginación, sino que se introducen instrumentos acústicos y percusiones de lo más actuales, y un tema de cierre consistente en un pop-rock absolutamente fiero y contagiado de disonancias étnicas. Macross Plus huele a compra obligada de CD de Banda Sonora.

Pero lo mejor de todo es cómo ha quedado la historia. Es realmente intrigante. De lo contado se deduce que Isamu realmente hizo algo terrible en el pasado, de lo que aún es capaz de sentir vergüenza. Sin embargo, en esas imágenes que rememora Guld en el vuelo de prueba final, es Isamu quien parece defender a Myung... ¿de Guld? ¿Y por qué dejó Myung de cantar? Espero que los guionistas no tomen la ruta fácil y decidan matar a alguno de los dos para resolver el triángulo, porque resulta obvio a por quién irían y me parece una canallada. Y, sobre todo, ¿cómo es Sharon Apple?

No puedo esperar.

EN CONCLUSION

Este es un anime realizado con ganas y con convicción. Hacía tiempo que una OVA no me producía tanto entusiasmo. Esto parecerá desproporcionado a muchos, antes y puede que después de ver este primer capítulo de «Macross Plus». Es, simplemente, que tras verlo no puedo quitármelo de la cabeza, y esa es la mejor de las señales.

Juan Gómez Martín

Echad un vistazo a la Mini-Hoja de Estilo de Macross Plus en el Taller de Animación. Y para compensar este exceso de alabanzas, será mejor que el wonderfulloso JaviHunter deje caer su miserable opinión sobre el tema, mancillando así la honra de estas páginas que reciben mis excelsas palabras.

Sí, Javi. ¡Sit! ¡Sit! ¡Good dog!

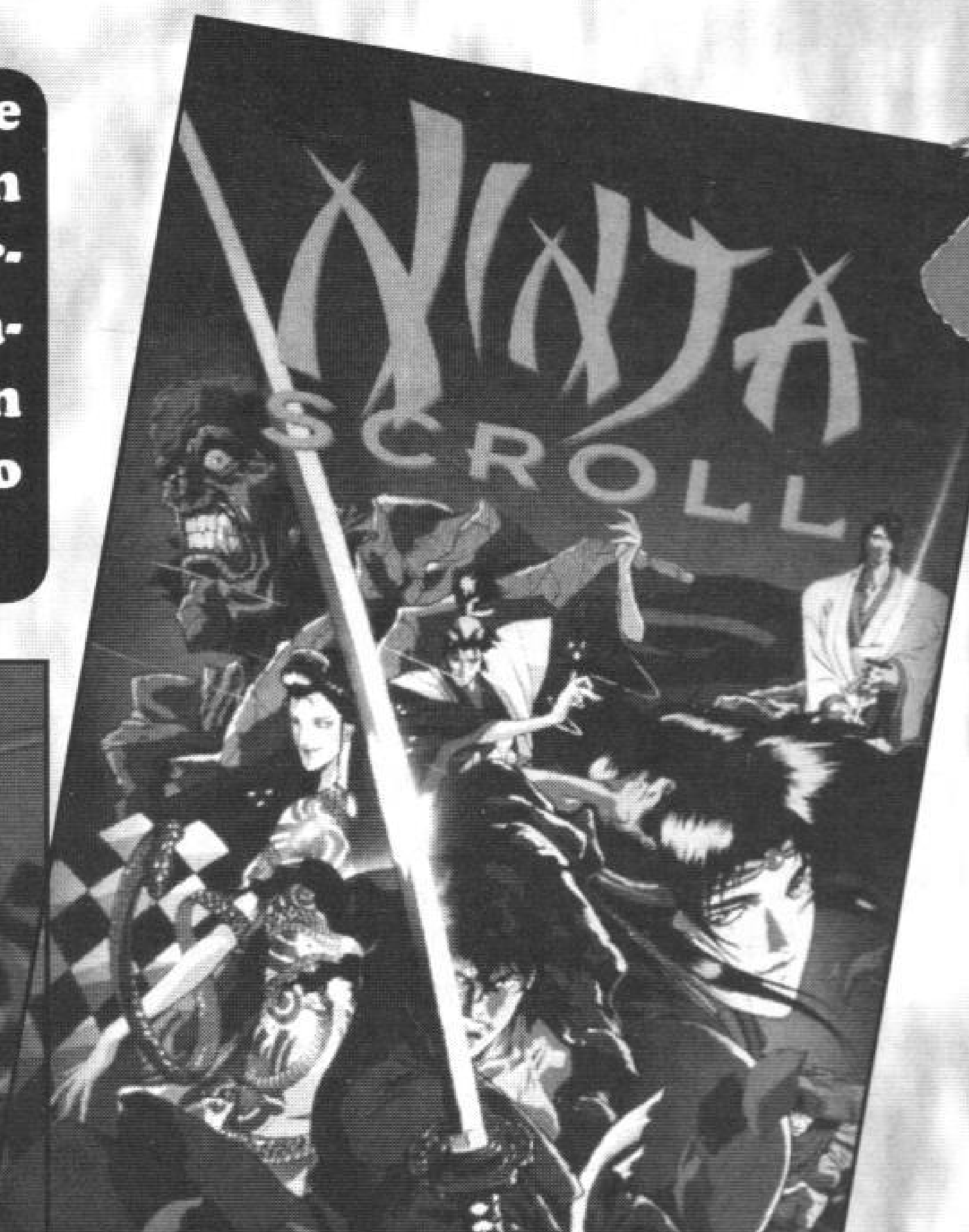
Bueno,, pues ya que me invitan, aquí va mi wonderfullosa opinión: la definición que se da de ella, Top Gun Macross, no puede ser más acertada. Es talmente eso. La animación de Macross Plus es espectacular de principio a fin, no sólo en la presentación como ocurría con Macross II. El diseño de personajes, aunque chocante al principio —al igual que pasaba con Alita—, resulta efectivo y muy adecuado para resaltar el carácter de los protagonistas. Y además la historia no se pierde en disquisiciones metafísicas, sino que va directa al grano: triángulo roto en el pasado, viejas rivalidades, reencuentro conflictivo y, sobre todo, vuelo suicida a raudales. Lo dicho: si te entusiasmó la presentación de Macross II y/o las escenas de Top Gun, échale un vistazo a esta cinta. Fliparax. AVISO: el final del capítulo produce una intensa sensación de *coitus interruptus*. ¡Ah! Y el doblaje es ex-ce-len-te.

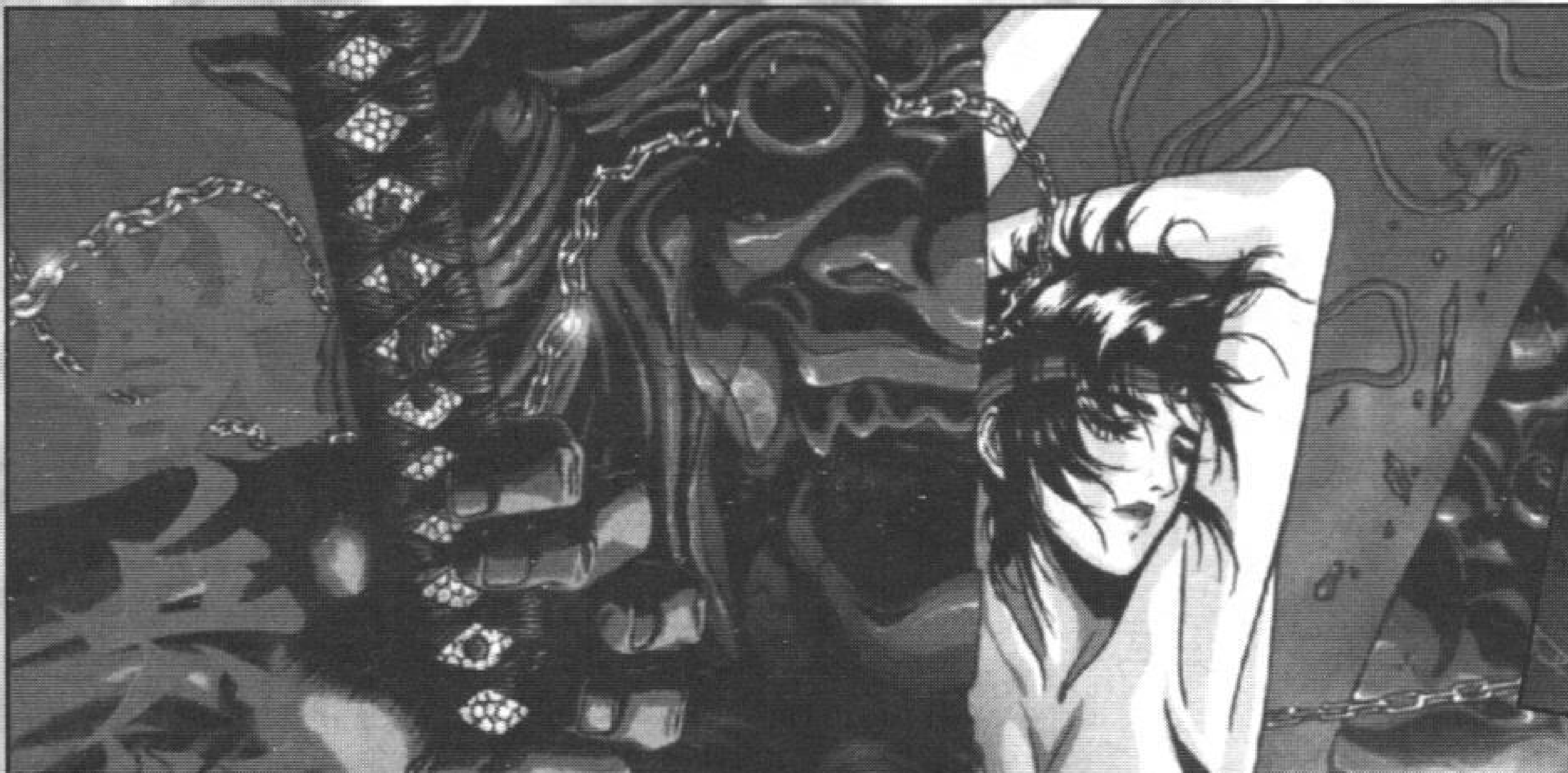
—JJ (¡arf! ¡guau!)

NINJA

SCROLL

Antes de nada: *Ninja Scroll* es uno de esos films que tienen una calidad técnica y artística, un guión tan interesante y unos personajes y situaciones tan absorbentes que parece increíble que haya aparecido en Inglaterra y en España sin pena ni gloria, e incluso en Japón no haya tenido un gran repercusión, aunque si ha calado hondo entre los fans del género.



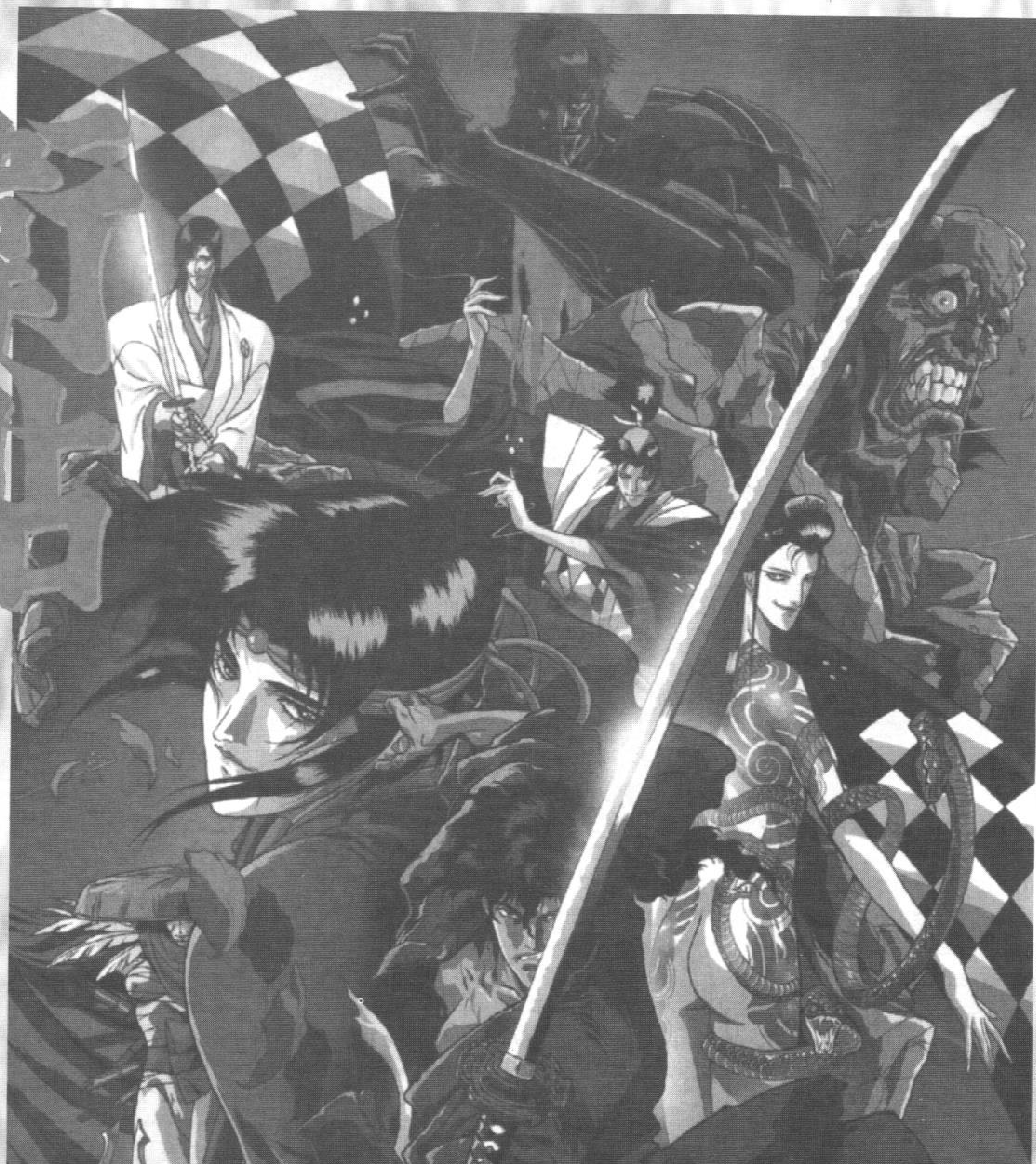


©1993 Yoshiaki Kawajiri/Mad House/Victor·TOHO·MOVIV

Ninja Scroll, o mejor dicho, *Jubei Ninpûchô*, es exactamente lo que uno espera ver en un anime de ninjas. Pero solo en un principio. Más tarde te vas dando cuenta de que el excelente diseño de personajes de **Yutaka Minowa** es superior a la media, que los personajes principales (especialmente Jubei y Kagero) rebosan una originalidad y pureza no habituales, de que los malos son absolutamente sobrecogedores, de que la resolución de las escenas de lucha es im-pre-sio-nan-te, de que la animación es de un nivel altísimo, con momentos simplemente increíbles, de que el *tempo* de acción y de desarrollo de los hechos es fluido y uniforme como él solo, y de que ibas a ver un simple anime de ninjas y has acabado viendo una verdadera obra maestra del cine japonés de animación.

Muchos conoceréis ya a **Yoshiaki Kawajiri** por su labor en filmes como *Makai Toshi (Monster City —JJ) <Shinjuku>*. En Junio de 1993 se estrenó en las salas japonesas el film *Jubei Ninpûchô*, cuyo autor, guionista, director y creador de personajes es el mismo **Kawajiri**, el cual se ha convertido en uno de mis animadores favoritos, en dura pugna con el inefable **Masami Obari**.

Jubei Ninpûchô tiene todos los ele-

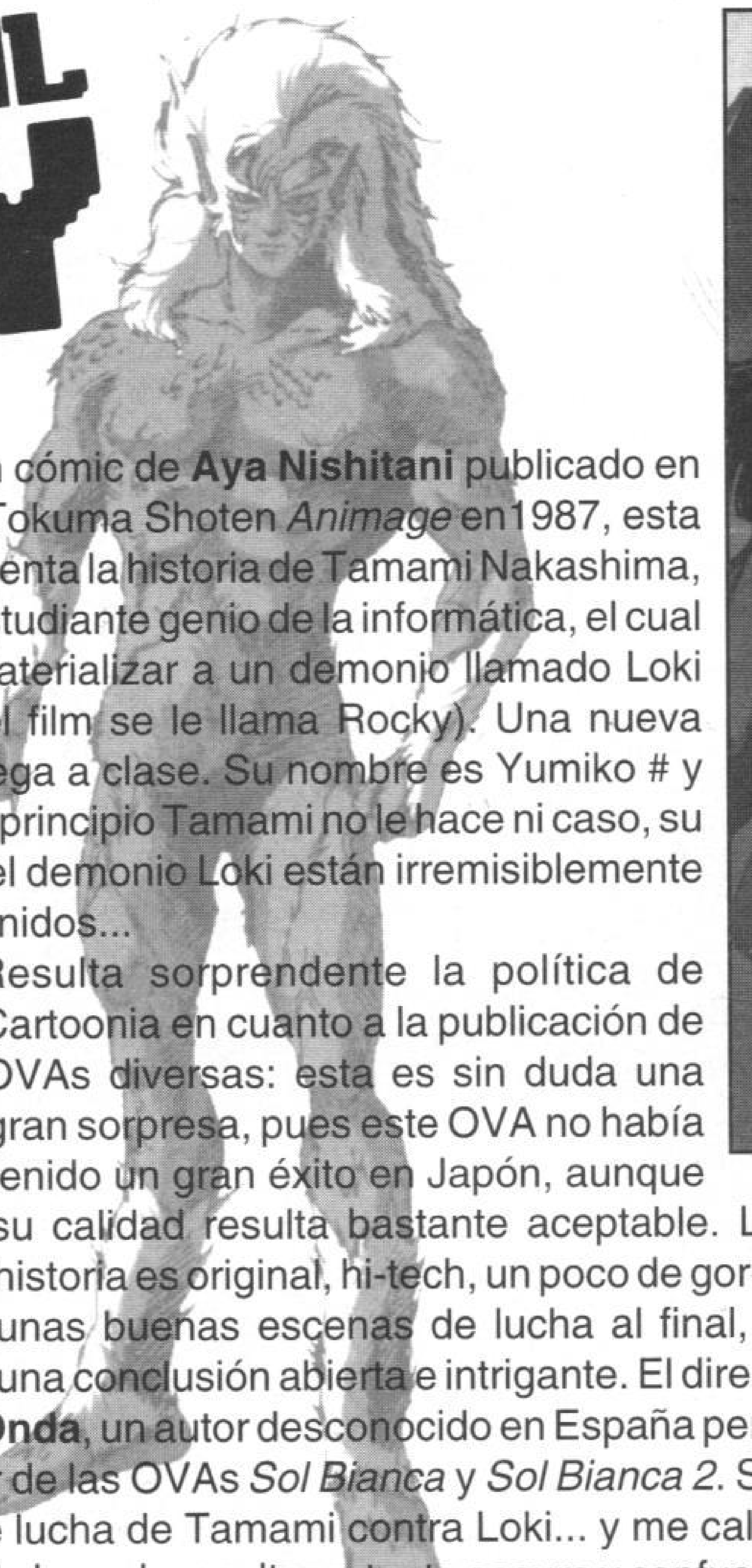


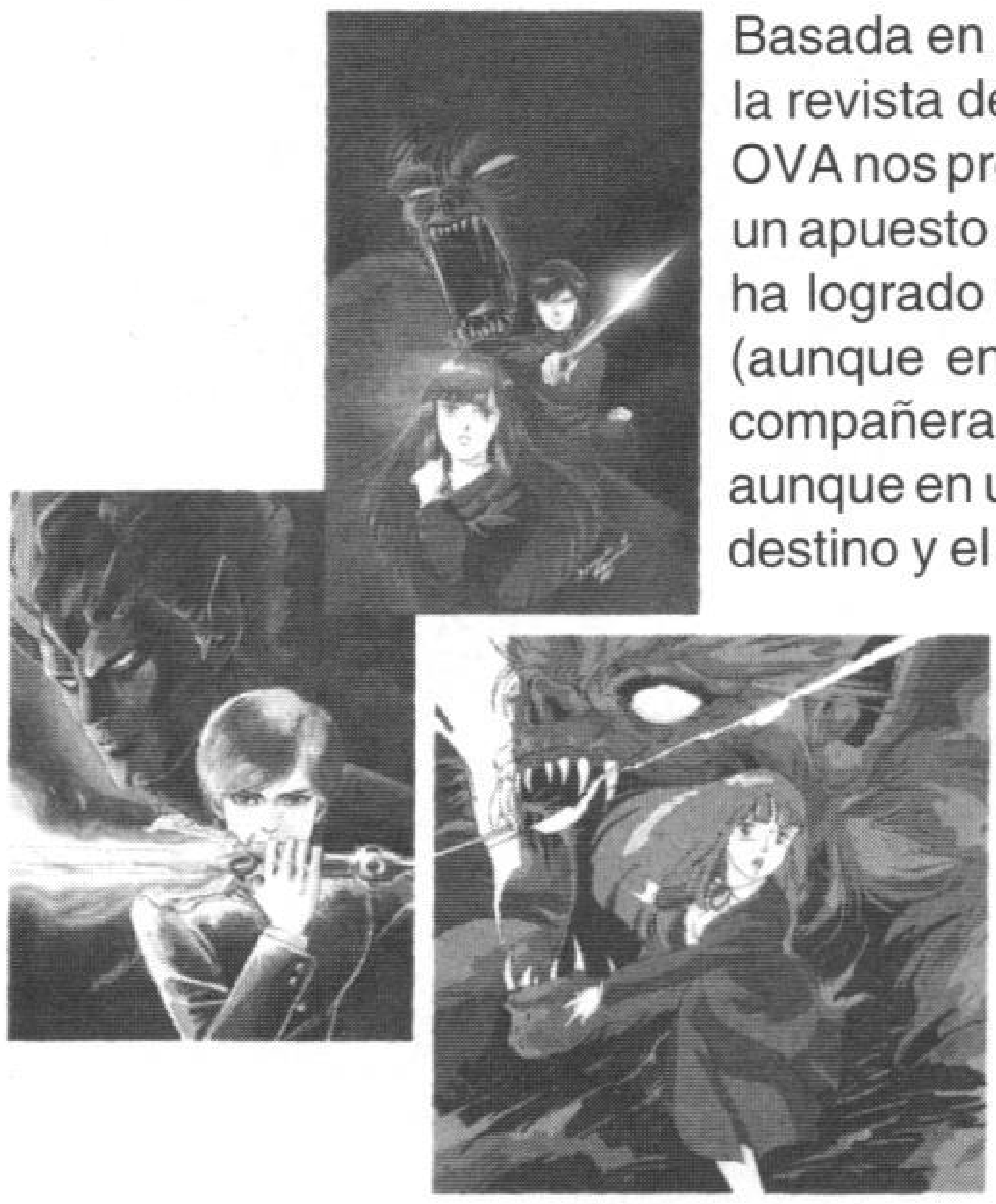
©1993 Yoshiaki Kawajiri·/Mad House/Victor·TOHO·MOVIV

mentos que podrían esperarse de una película de ninjas: un ninja bueno y comprensivo invencible en el uso de la espada, una chica ninja reticente que acaba entregando su corazón al bueno de Jubei, un viejo misterioso que es aliado con reservas, y la más impresionante colección de enemigos humanos y humanoides que puede verse en un anime. Una gran parte de los tópicos de películas, animes, series de TV, etc. basados en ninjas se ven reflejados en este film, pero sorprende la pureza, lo genuino que respira todo el ambiente en *Jubei Ninpûchô.* La recreación de un Japón feudal realizada por medio de unos fondos detalladísimos sólo se ve superada por el impresionante trabajo gráfico realizado por **Yutaka Minowa** en la conceptualización gráfica y la animación fluida, precisa y colorista que invade la pantalla (la lucha final entre Genma y Jubei es apoteósica en cuanto a técnica) y deja que la historia fluya con ligereza y un dinamismo que hace tiempo que no veía en una película de animación. Puede que yo esté demasiado impresionado por esta película, pero ya la he visto unas cinco veces, el furor inicial ha pasado y aún sigo alucinando. Mi consejo es que adquiráis la película y que la paladeéis, la paséis a cámara lenta, observéis la riqueza de detalles, la precisión del coloreado, la fuerza de la historia. Una auténtica y desconocida joya que cuenta con el aliciente de estar magistralmente doblada (como, afortunadamente, parece ser la tendencia últimamente). Imprescindible.

Jubei Kibagami
(esteee, perdón, Luis Alís, eso)

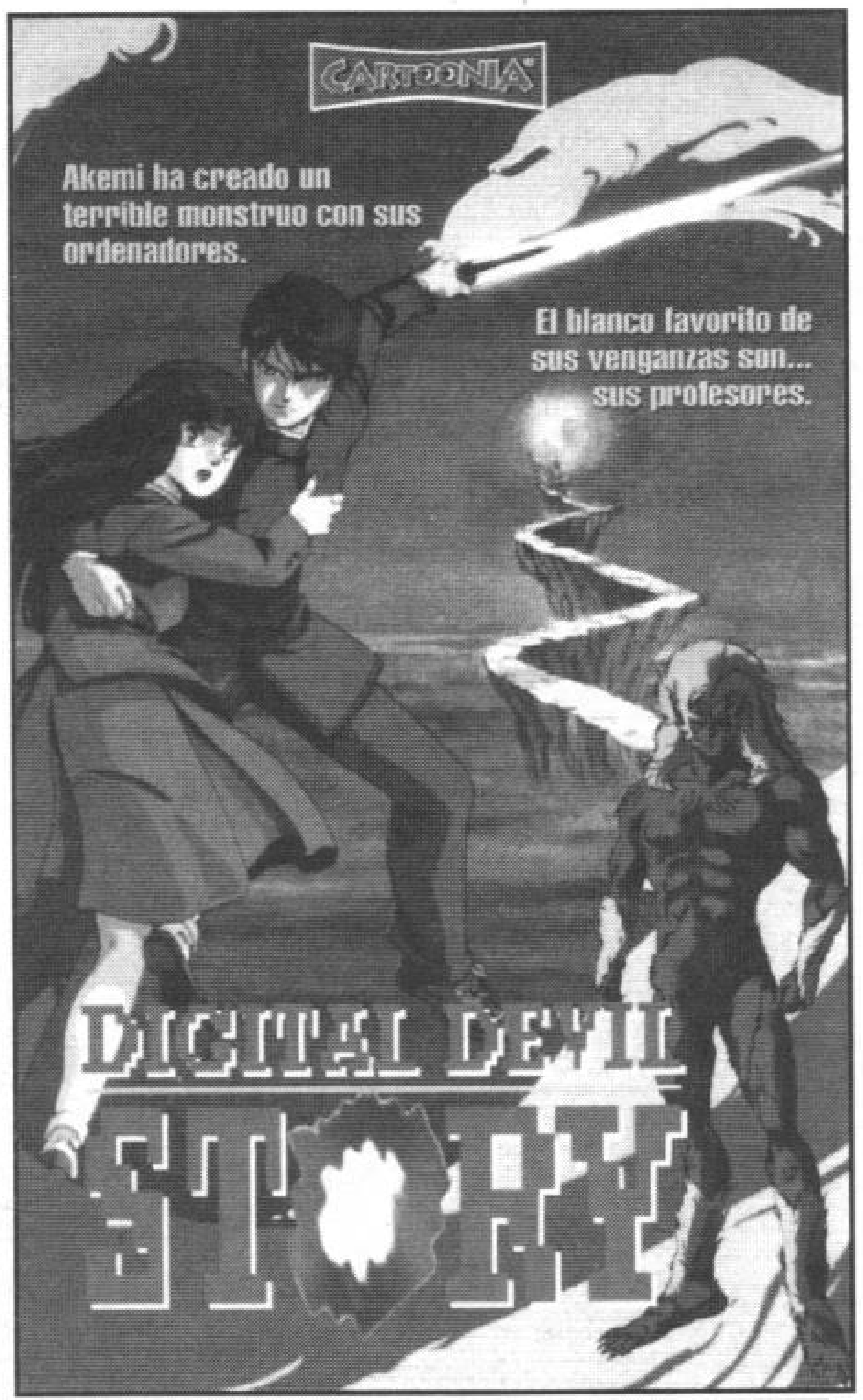
DIGITAL DEVIL STORY

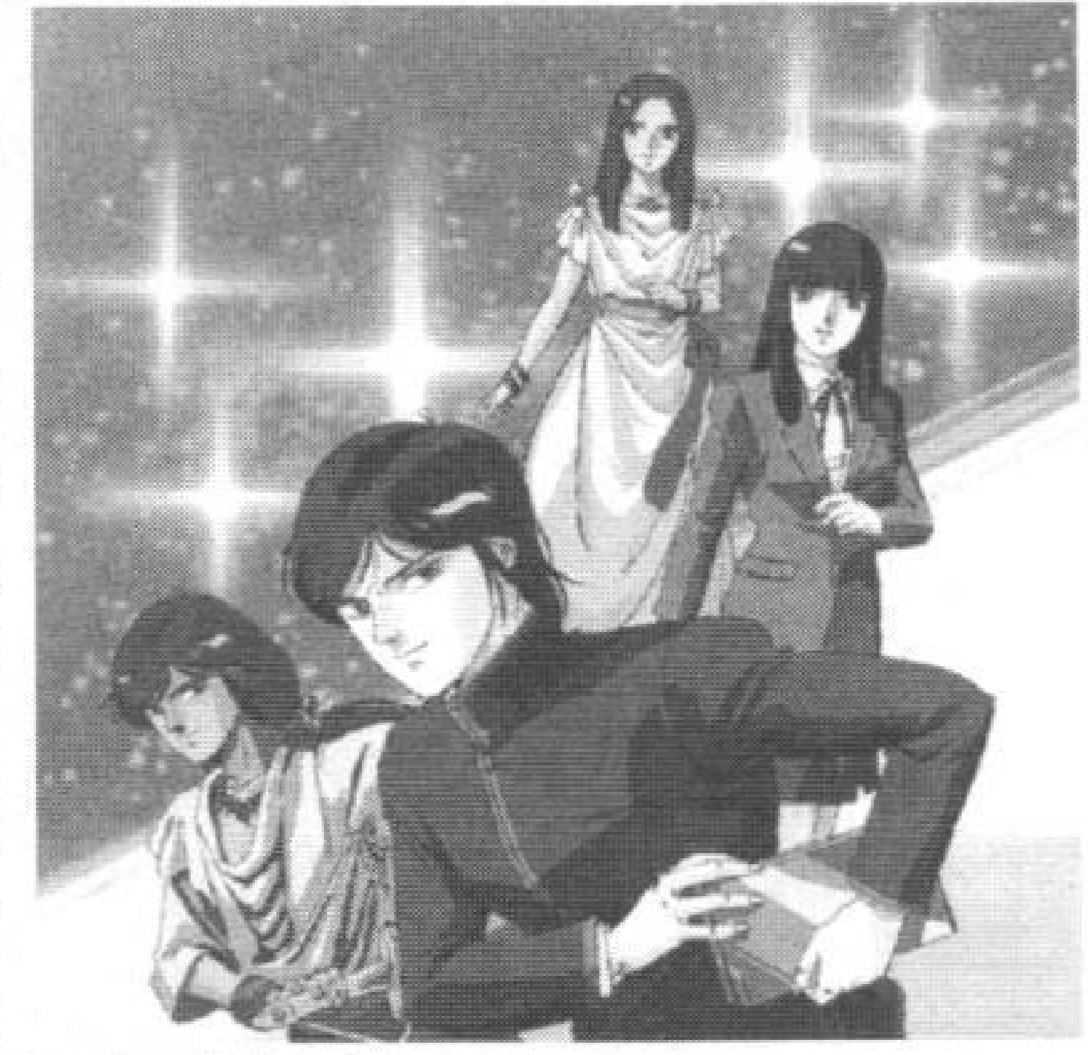




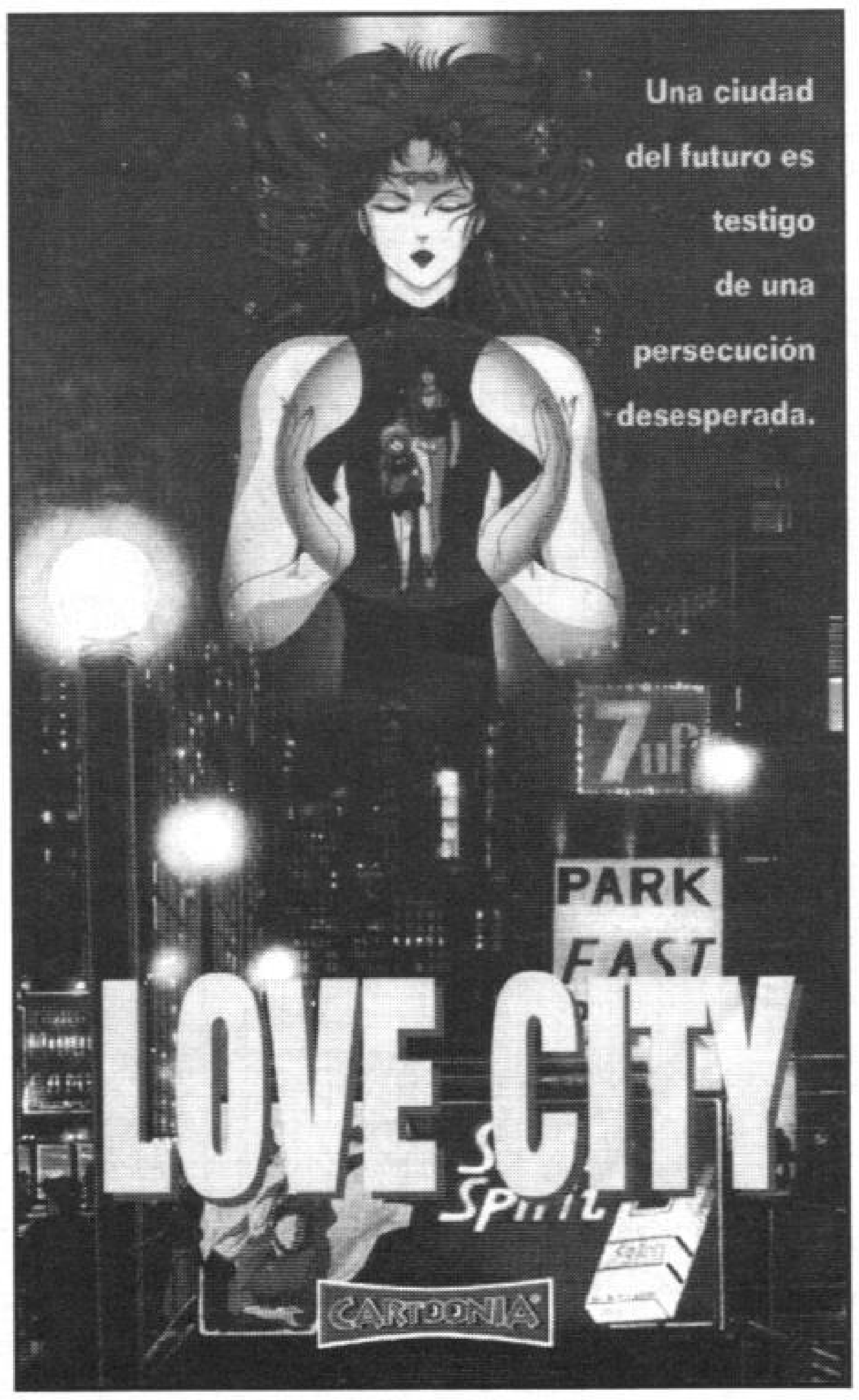
Basada en un cómic de **Aya Nishitani** publicado en la revista de Tokuma Shoten *Animage* en 1987, esta OVA nos presenta la historia de Tamami Nakashima, un apuesto estudiante genio de la informática, el cual ha logrado materializar a un demonio llamado Loki (aunque en el film se le llama Rocky). Una nueva compañera llega a clase. Su nombre es Yumiko # y aunque en un principio Tamami no le hace ni caso, su destino y el del demonio Loki están irremisiblemente unidos...

Resulta sorprendente la política de Cartoonia en cuanto a la publicación de OVAs diversas: esta es sin duda una gran sorpresa, pues este OVA no había tenido un gran éxito en Japón, aunque su calidad resulta bastante aceptable. La historia es original, hi-tech, un poco de gore, unas buenas escenas de lucha al final, y una conclusión abierta e intrigante. El director de animación es el excelente **Naoyuki Onda**, un autor desconocido en España pero que a muchos os sonará por ser el creador de las OVAs *Sol Bianca* y *Sol Bianca 2*. Su mano se ve claramente en las escenas de lucha de Tamami contra Loki... y me callo que no quiero desvelar mas. El coloreado de los cels resulta un tanto oscuro y confuso, aunque es lo apropiado para una OVA tan tétrica. Y la edición de Cartoonia está cuidadísima, con las canciones en versión original, los titulitos, creditos y todo eso, y un doblaje mas que correcto. La pena es la portada, muy mejorable, y que no llama la atención. Por lo demás, bién. Sencillamente, una buena OVA.


CARTOONIA
Akemi ha creado un terrible monstruo con sus ordenadores.
El blanco favorito de sus venganzas son... sus profesores.
DIGITAL DEVIL STORY



Luis Alís Ferrer


Una ciudad del futuro es testigo de una persecución desesperada.
7UP
PARK
FAST
LOVE CITY
CARTOONIA

LOVE CITY

Primero que nada, advertiros que, a pesar de lo que el título pueda sugerir, éste no es un ánime erótico. El desnudo de contraportada es lo más fuerte que váis a ver. Y ahora veamos la historia en sí.

Repasemos la contraportada... ¿Os habéis enterado de algo? Yo, no mucho. Y después de ver la película... No es que yo no me haya enterado. Es que los guionistas, cretinos ellos, se han hecho tal lío que la explicación es inoperante. Sueltan detalles para olvidarse de ellos a continuación, y además no tienen ni idea de qué es lo que nos están contando.

Por ejemplo, la rotura espacio-temporal antes mencionada, y que uno supone, cuando ve la película, que va a ser un detalle crucial del film, jamás es explicada. En realidad, parecería que los realizadores de este ánime sean, en vez de profesionales, unos aficionados que hubieran descubierto el género hace dos meses. ¿Qué queremos? Explosiones, personajes «carismáticos» (léase tópicos hasta el tedio: el héroe; la niña buenísima; la chica «buenísima» con traje de conejito cuando lleva traje; y el personaje humorístico que inexplicablemente recibe sus favores a pesar de ser un idiota), persecuciones, flashbacks embarazosos, un malo malísimo de la muerte, y otros que luego se redimen. Para terminar, una resolución que se suponía que habría de explicar las cosas y que no os cuento, no para no reventarla, sino porque sería inútil. Si no se aclaran ni ellos, no esperemos que sepan aclarárnoslo a nosotros.

En los detalles técnicos: el estilo gráfico es el de «Baoh», que a mí particularmente me resulta simpático. La animación cumple la papeleta y basta. La música, aunque añeja, es entusiasta, pero el montaje musical es demencial: intenta aportar emociones que no vienen a cuento en la mayor parte de las escenas. En general, la película corre demasiado y se le van cayendo las cosas por el suelo. El peor indicativo es el Coeficiente de Vergüenza Ajena: le doy un ocho. Hay tantas escenas que chirrían de puro acarameladas... Diabéticos abstenerse.

Apenas hay redención posible: éste es un film que continuamente promete más de lo que ofrece, apuntes que hubiera sido interesante desarrollar, y que son anulados por el pedestre nivel general.

Juan Gómez Martín
Javi, ¡no puedorrl!

TALLER DE ANIMACION

Empecemos la sesión por las Hojas de Estilo.

Por un lado, "Macross Plus". No he podido resistir la tentación. Además, ya iba siendo hora de que hiciera un inserto algo más moderno en estas fichas sobre diseños de personajes.

Por el otro , más Mikimoto tras el intermedio del MangaZone pasado. Y pasado queda el Rubicón para entrar en la era de las orejas de soplillo y las cejas pobladas. Hasta aquí todo bien, pero ya veréis en el Taller del MangaZone que viene los auténticos horrores que se cometieron en "Macross II" con los diseños de Haru, aunque, claro, tampoco es que el tío se esmerase al definir a algunos protagonistas ("¿Y éste quién se cree que es para criticar a Mikimoto? ¿Tú lo conoces de algo?").

En todo caso, tras recibir por fin alguna reacción a las Hojas de Estilo, puede que sufran algún retoque, a fin de ser un poco más ayuda a dibujantes que simple muestrario. Debería a empezarse a notar precisamente en el próximo número.

En cuanto a sueltos bibliográficos, una novedad muy cumplida sobre el dibujo animado y algunas "no novedades": libros interesantes que se pueden encontrar en las librerías de lance.

Y como siempre, un nuevo capítulo del "Macross Alternativo" de Rosa María Carmona Plata.

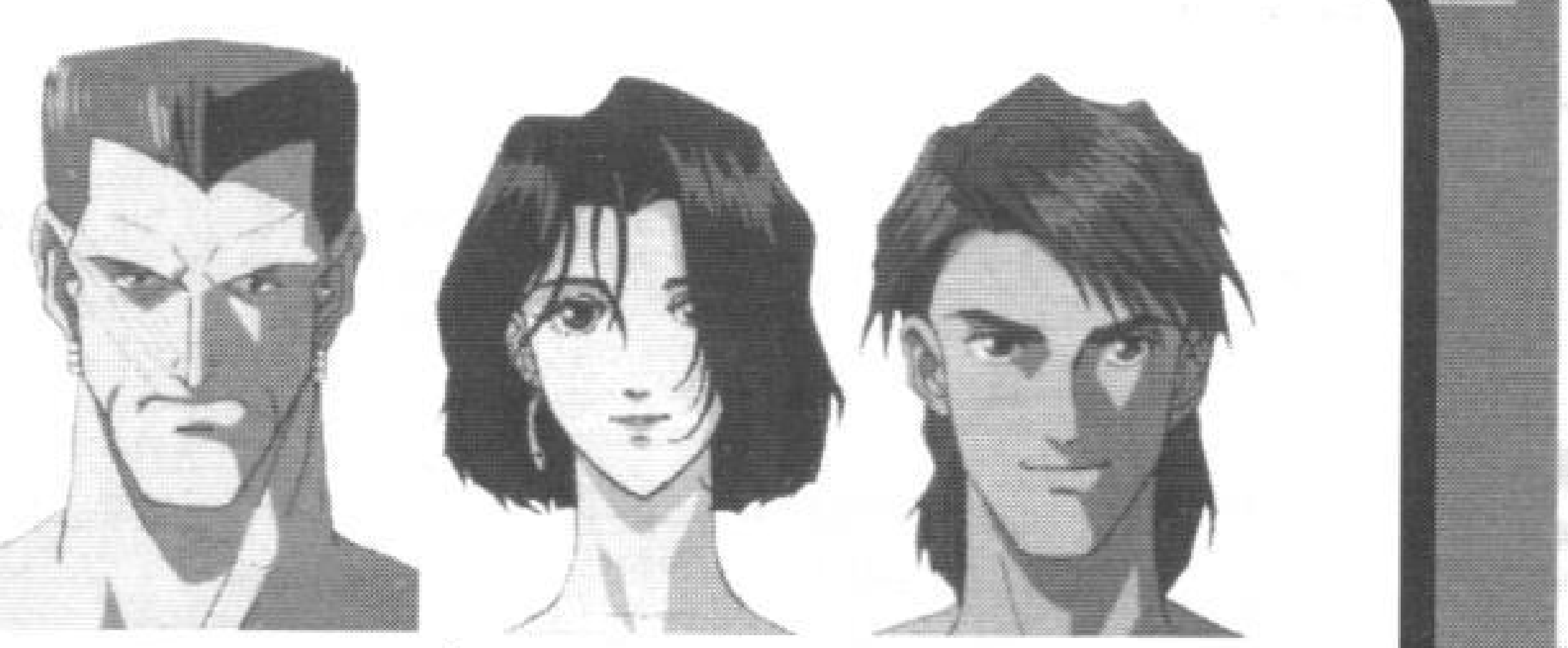
Acabo de recibir algunos textos e historias sobre Robur y otros, que empezarán a aparecer también en el Taller del próximo MangaZone. Creo que voy a buscar alguna fórmula para que podáis fotocopiaros todas las entregas del Taller los que no tengáis los MangaZone correspondientes. Así sabréis de qué estamos hablando cuando menciono a Robur, porque estoy temiéndome que esta es la base de la escasez de colaboraciones.

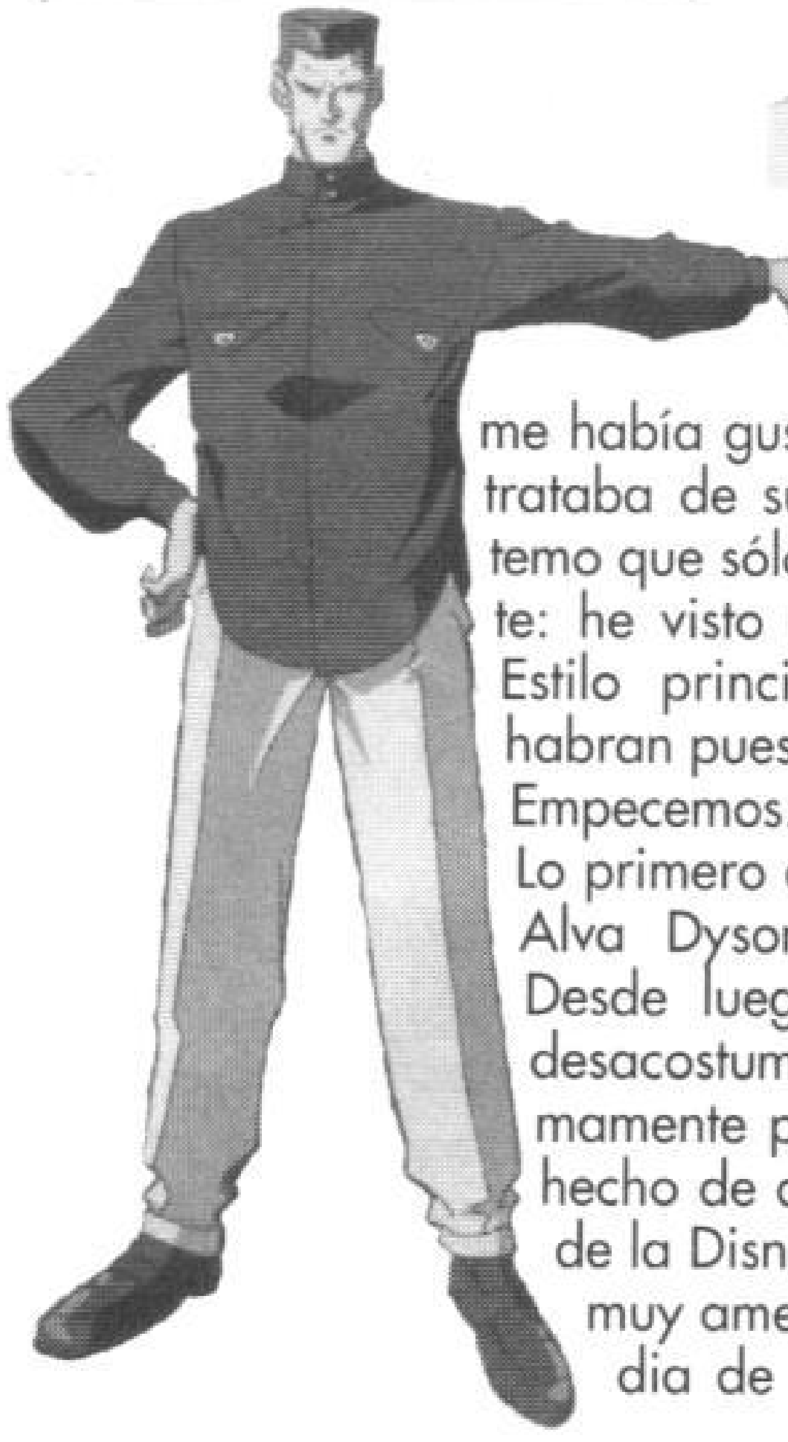
Y eso es todo por esta vez. ¿Qué tal las vacaciones?

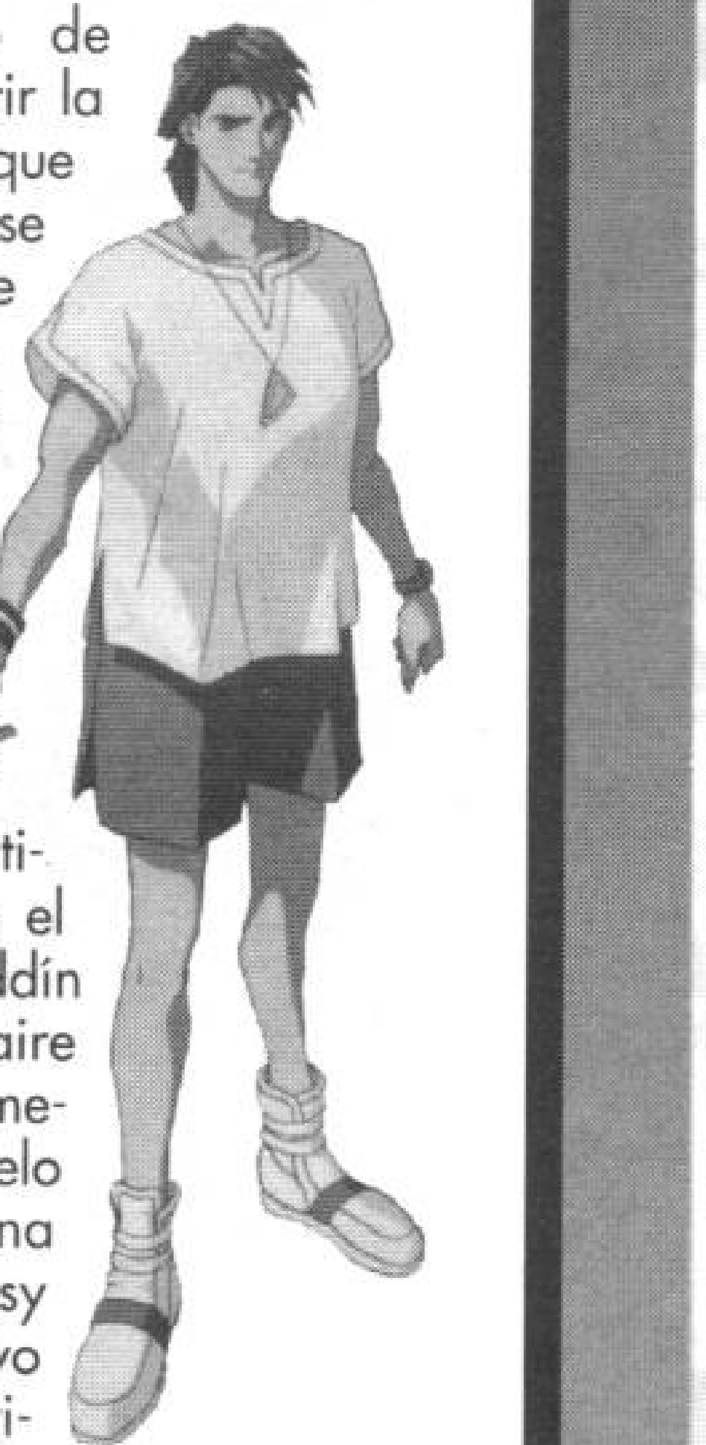
Juan Gómez Martín

¿HOJITAS DE ESTILO?

¿Top Plus Aladdin Macross Gun? ¡Venga ya, tío, es Macross Plus!



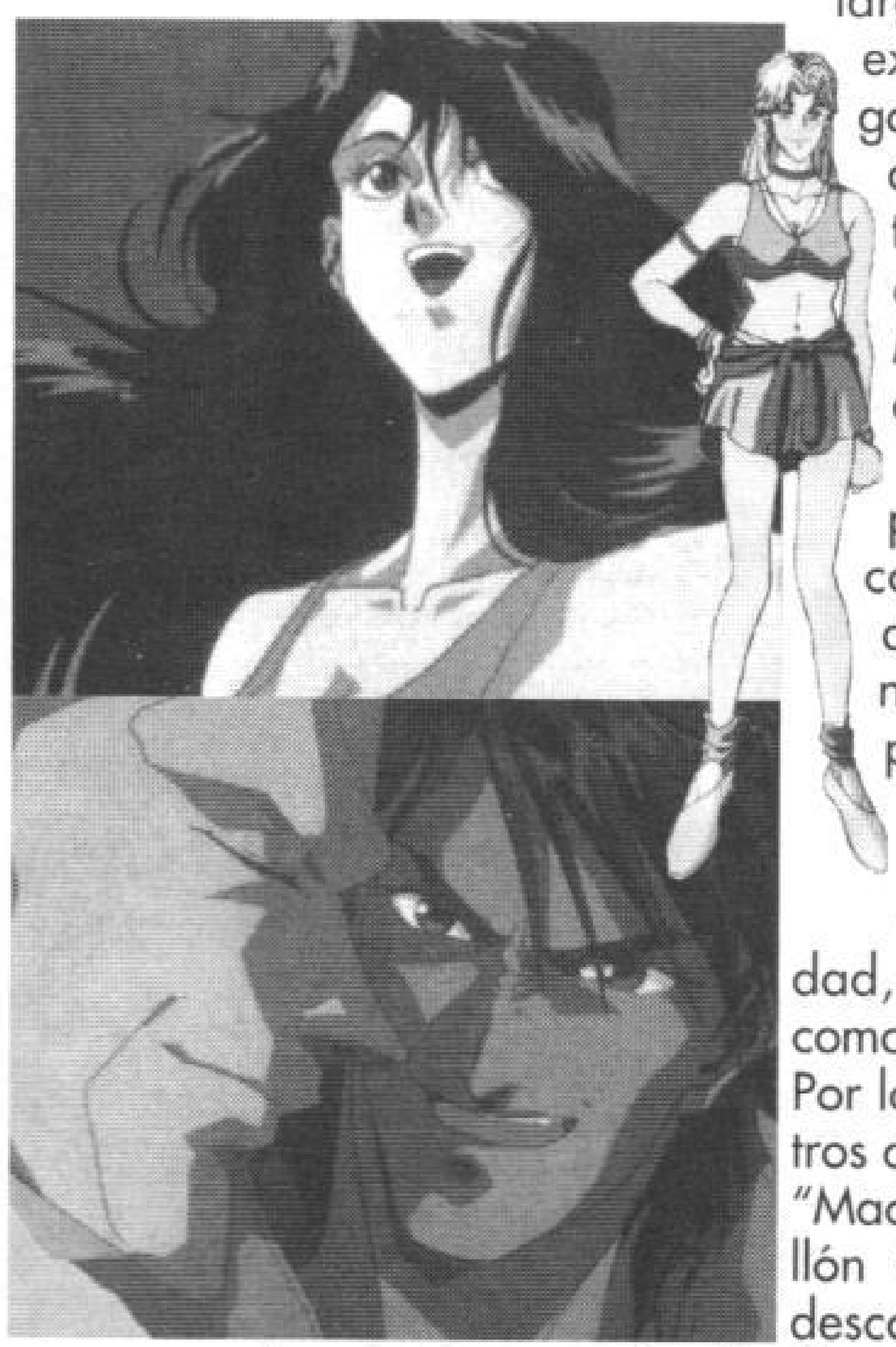


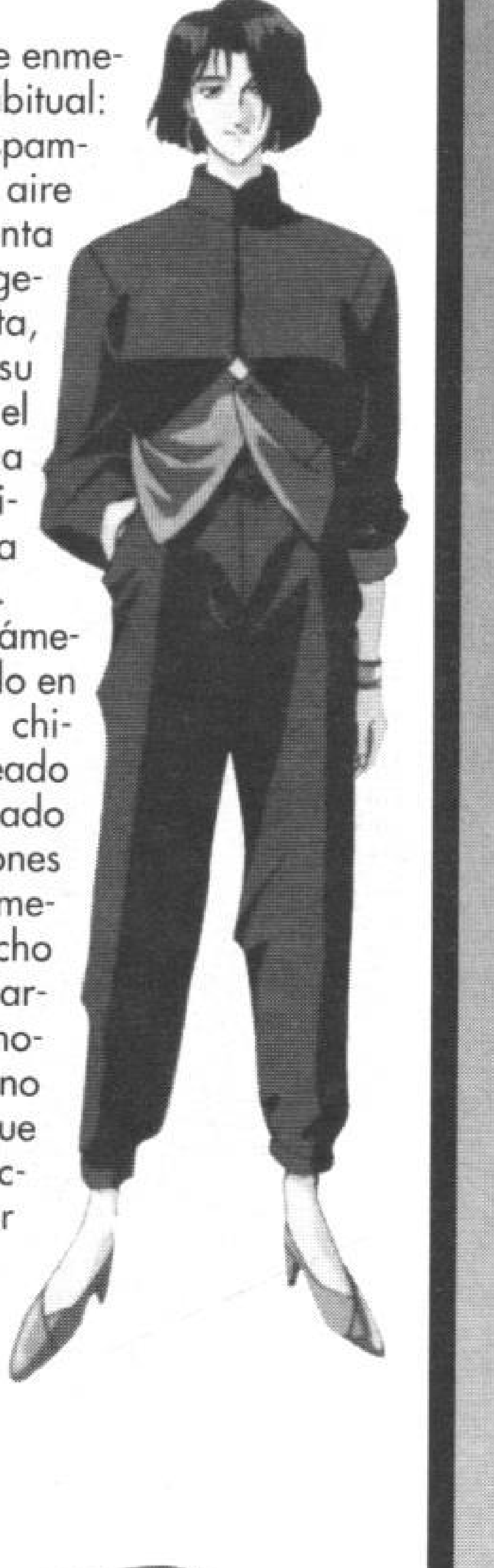


Tras ver el primer capítulo de "Macross Plus", no pude resistir la tentación: tenía que enseñaros lo que me había gustado de la serie, y fundamentalmente se trataba de sus personajes, así que allá vamos (me temo que sólo aquí voy a ser mínimamente coherente: he visto mis propios escritos para la Hoja de Estilo principal, y me estoy preguntando qué habran puesto en mi suministro de agua potable).

Empecemos.

Lo primero de todo, el protagonista, Osamu Alva Dyson, el primero por la derecha. Desde luego, el diseño no puede ser más desacostumbrado. No en el estilo general, que últimamente parece haberse hecho popular, sino en el hecho de que Osamu parece algo así como Aladdin de la Disney con veintitantos años. ¿No tiene un aire muy americano, como arrancado de alguna comedia de situación televisiva de los USA? Un pelo largo de lo más razonable, una expresión corporal muy "easy going", y un aspecto nada agresivo que contrasta con la afición a irritar a toda autoridad que se cruce en su camino.

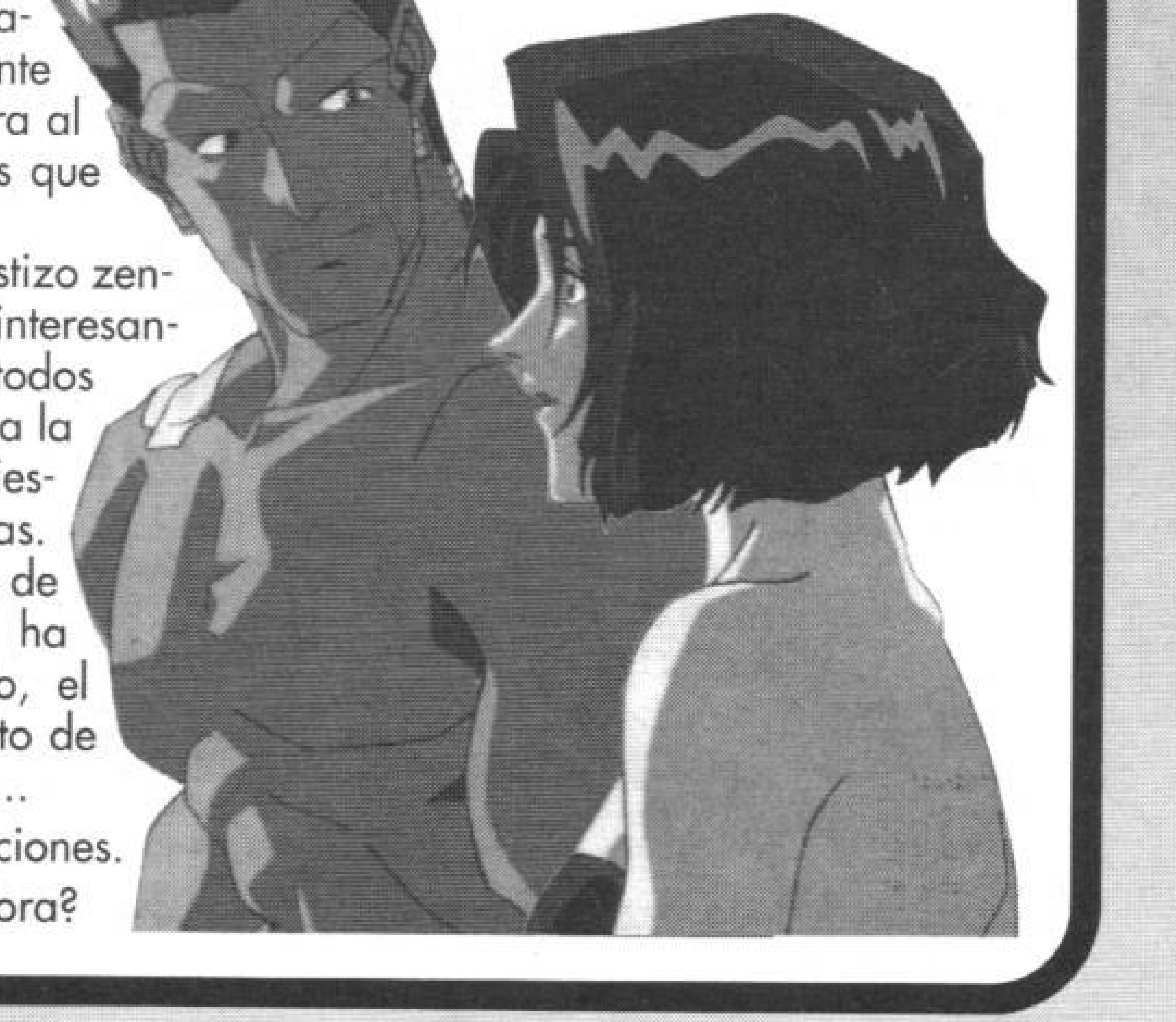




Myung Fan Long, la chica de enmedio, también es poco habitual: nada intrinsecamente despampanante ni espectacular. Un aire competente y una vestimenta demostrativa. En estas imágenes parece bastante adulta, pero en la animación, su pequeñez en contraste con el tamaño de Guld acentua cierta fragilidad. Esa fragilidad, que luego se manifiesta como real, tiene mucho atractivo.

Por lo demás, pasemos a los parámetros comunes, a la unidad de estilo en "Macross Plus": un cierto toque chillón en esos físicos, ese delineado descoyuntado y desproporcionado que se puede apreciar en todos los diseños de cuerpo entero; zapatones (yo es que no me los explico); narices demasiado puntiagudas (la primera vez que vi algo así fue en las OVAs de "Battle Angel Alita"); y el hecho de que, vistos los rostros desde una posición baja, hay un exceso de barbilla sorprendente. Se agradece el diseño de vestuario: moderno, cómodo y original. La combinación de corte estilo frac y traje popular chino de Myung, desafiante, o el corte severo de cuello Mao de Guld, que esconde su potencia tras la austeridad. Luego tenemos el sentido práctico y deportivo de Osamu (y, qué se le va a hacer, el absoluto horror de su acompañante).

Y todo esto, que parece jugar en contra, resulta en una definición de lo más interesante, que permite contar cosas que, desde luego, no hubieran funcionado con diseños de Haruhiko Mikimoto, mal que les pese a algunos. Y si no, intentad aplicar los personajes de la página siguiente a las escenas que veis en la OVA. Tendrían que haberse contado de una manera radicalmente diferente (y ojo, que no estoy poniendo por tierra al Macross tradicional, que yo soy de los que juran por "Macross: The Movie").

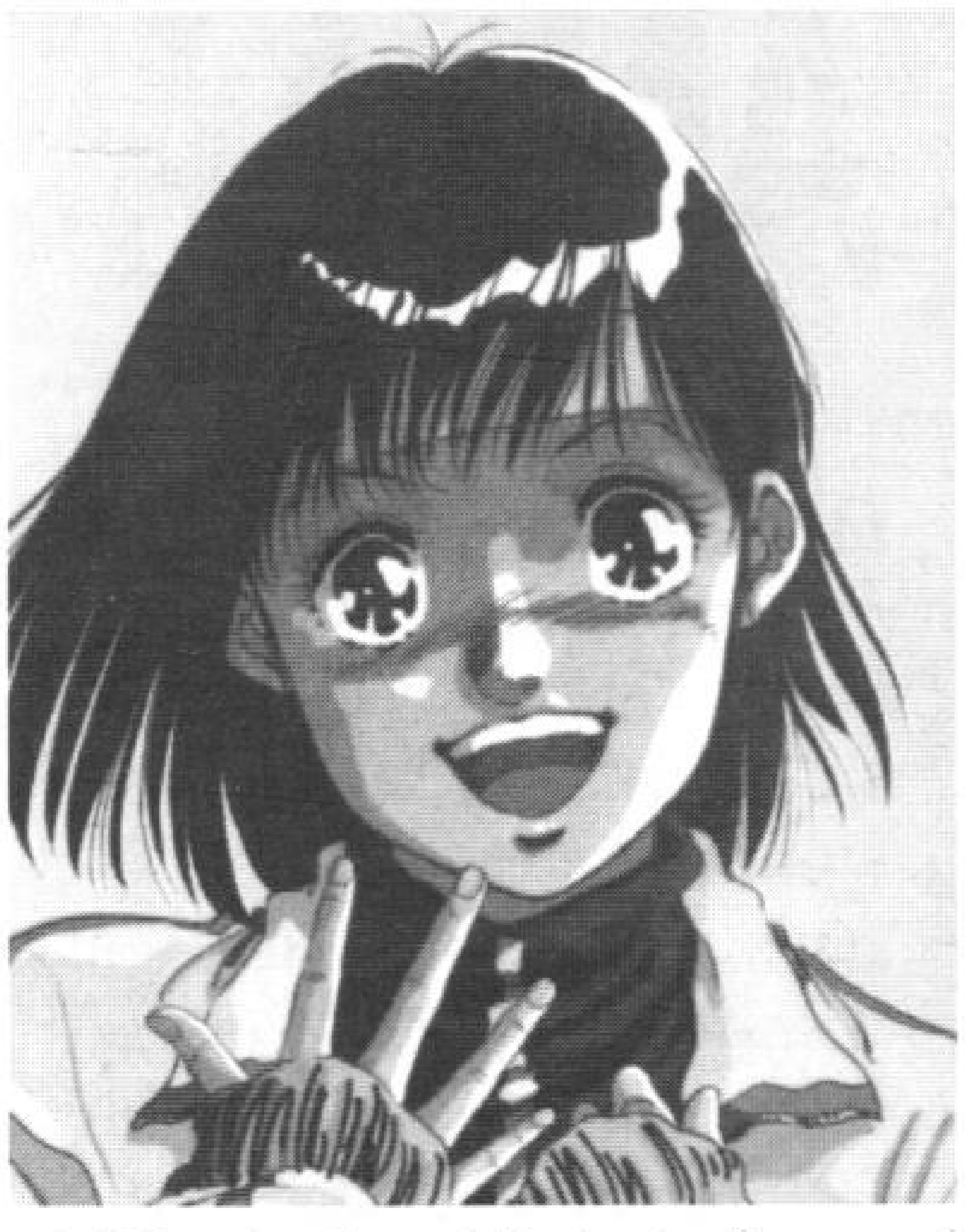


He dejado a Guld Goa Bowman, el mestizo zentraedi, para el final, porque es lo más interesante de todo. Un diseño de aire brutal, todos esos ángulos faciales que predisponen a la ira y el arrebato, y que luego se manifiestan en escenas calmas e incluso tiernas. Guld es el modelo de uno de mis tipos de personajes favoritos: el salvaje que ha dominado su carácter, el noble bruto, el marginado que se ha ganado el respeto de los demás, el Klingon de la Federación...

"La Bella y la Bestia", en todas sus acepciones. ¿No resulta inevitablemente enternecedora?

HOJAS DE ESTILO

De oreja a oreja y mejor que no siga. Cambios de diseño en el mejor estreno posible, pero más dura será la caída. Mikimoto is back, with a vengeance! Pero la pregunta es: ¿qué fue del KCPEM? No me lo recordéis.



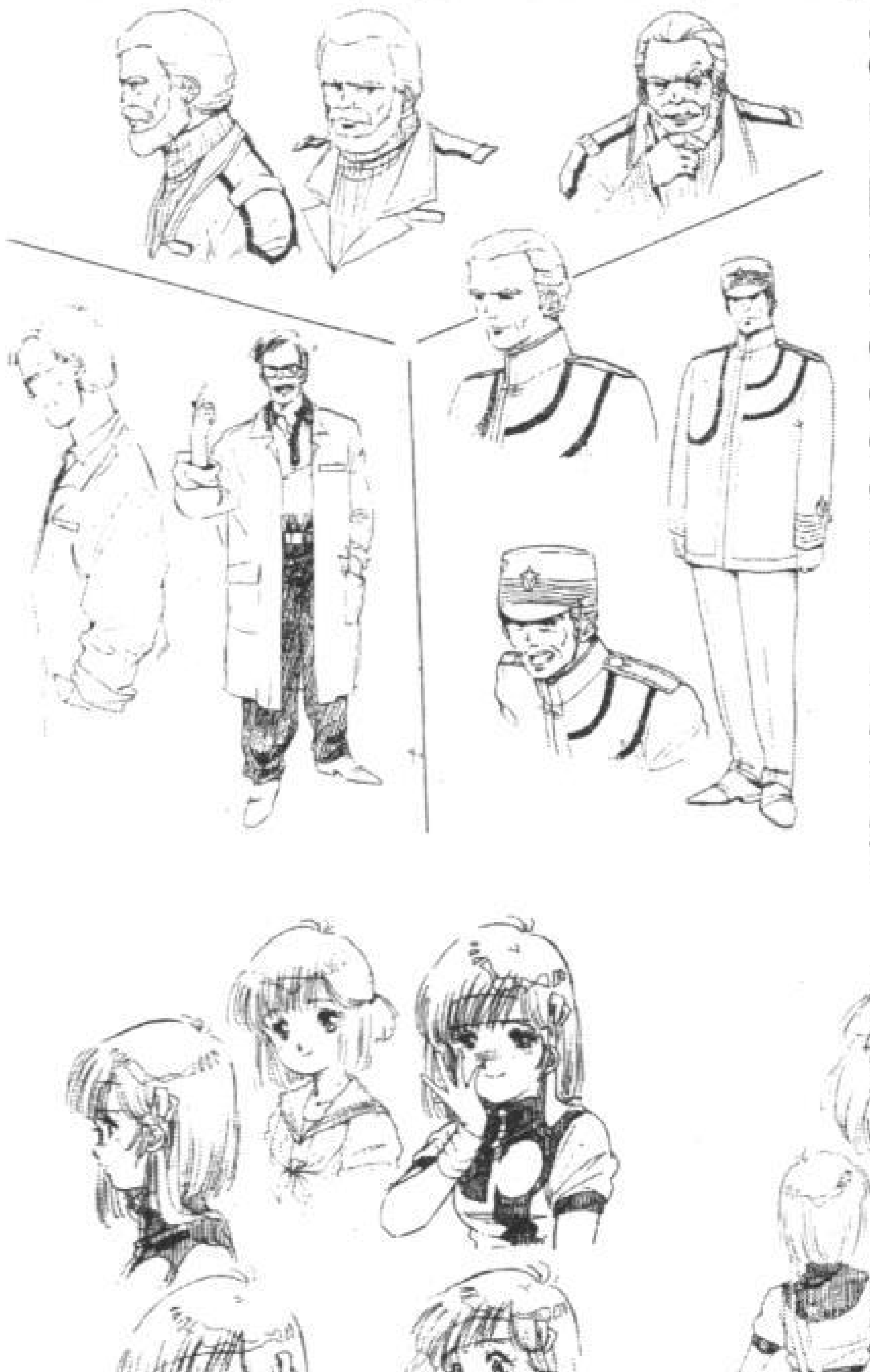
Con "Gunbuster" se produce el cambio de estilo fundamental de Haruhiko Mikimoto. Como en otras ocasiones, la salvedad: el cambio es en el acabado final de las producciones animadas. La evolución real del artista habríamos de verla en sus libros de ilustraciones y en sus comics.

"Gunbuster" es, como ya contamos en nuestros primeros MangaZones, una monumental y espectacular OVA publicada por GAINAX. Una Space-Opera realizada con gusto y con ganas, sin ahorrar en medios ni en detalle. Realmente no sé a qué espera Cartoonia para lanzarla, siendo uno de los primeros productos que anunció al aparecer en el mercado del vídeo. En todo caso, espero que cuando salga lo haga con la calidad de adaptación que merece.

En esta serie desaparecen las dos características fundamentales hasta ahora en el estilo Mikimoto: los pelos hippies y las orejas élficas. Ya lo sé: "a dónde va este tío con su obsesión por las orejas". En fin: ahora tenemos unos apéndices auditivos más normales, aunque francamente ensoplillados, y a veces demasiado estilizados en su propia manera. Otro detalle interesante es el nuevo diseño de las cejas: más pobladas y "retorcidas".

Sin embargo, el argumento definitivo es la variedad de tipos que diseña ahora Mikimoto. La razón de este despliegue alrededor de "Gunbuster" es el mostraros cuán diferentes son los personajes: tenemos las típicas "chicas Mikimoto", a cada cual un carácter y unas características.

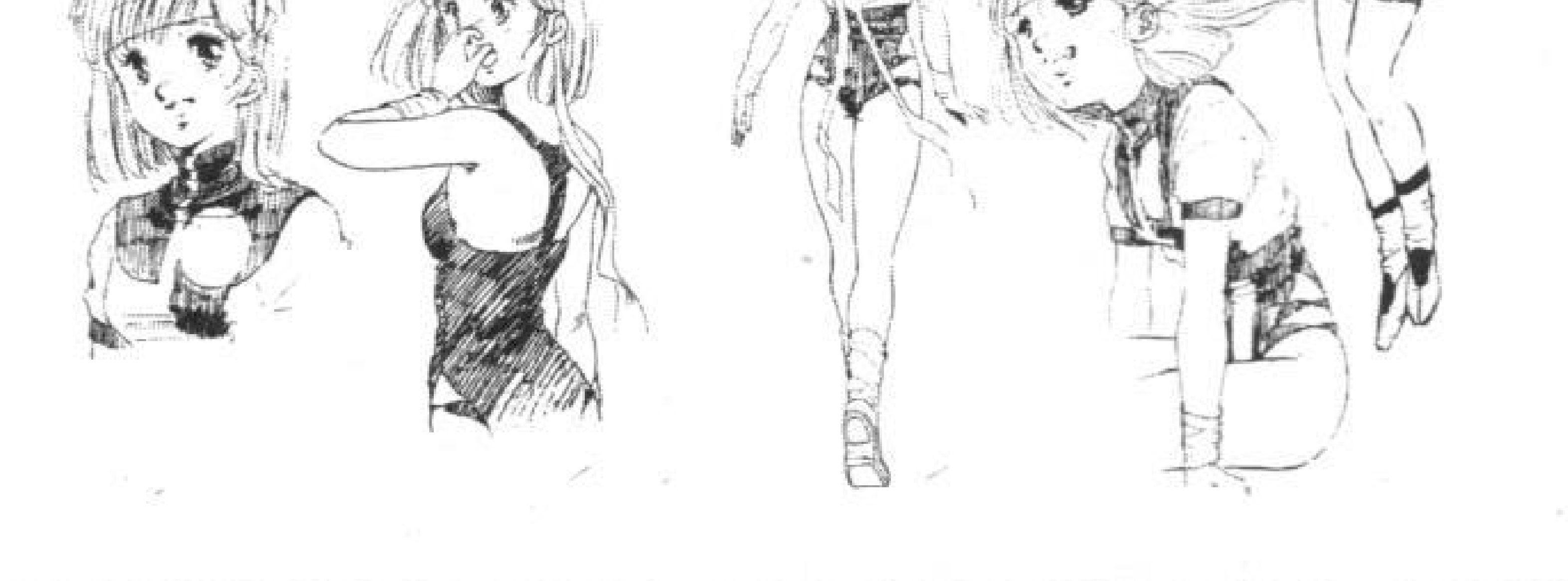
Cuanto más infantil o ingénua, más grandes son los ojos y más espacio libre hay para las pupilas. Cuanto más experimentada, más pequeños. Y para las pérfidas, ojos maliciosos (sí, lo sé, estoy desbarrando, pero, qué queréis, estoy escribiendo esto justo antes de filmar este número). En los hombres adultos, nada realmente fuera de lo razonable. En los jóvenes, alguna que otra pequeña locura. Pero cada personaje es un molde nuevo. Destacar también que los diseños corporales de Mikimoto son de lo más razonables. Sí, muchachitas perfectas, pero bien proporcionadas y sin salirse del canon, nada de estilizaciones exageradas. Quizás sea eso lo que les proporciona su impacto: que sus figuras son muy... mmm... ¿"carnales"? Recuerdan al estereotipo de mujer japonesa: suaves redondeces, no demasiada altura, y estoy pareciéndome horriblemente a Gonzalo.

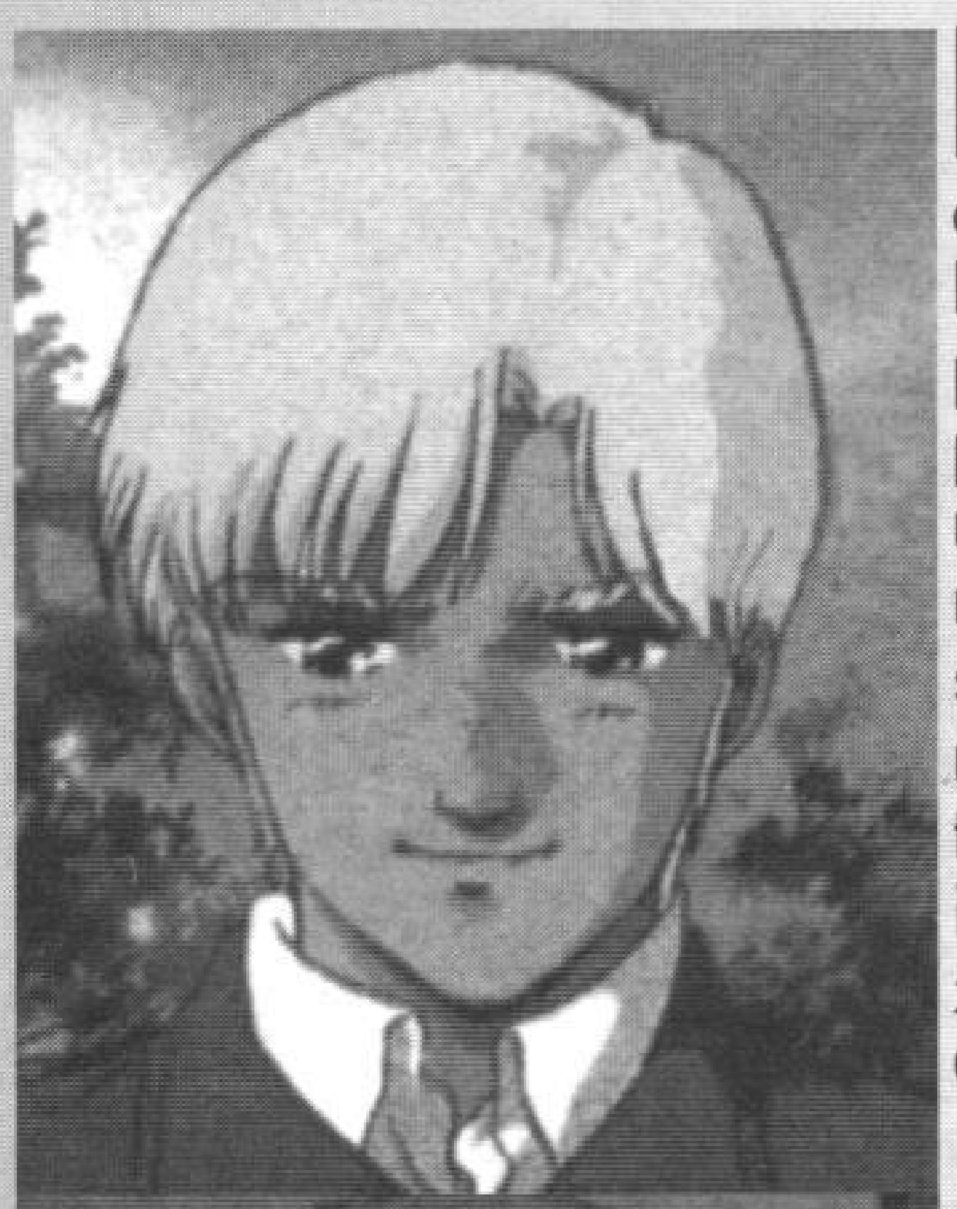


Se puede decir que Mikimoto tiene un estilo consolidado, pero ello no quiere decir en absoluto que dibuje siempre las mismas caras. Es como John Williams, el compositor de bandas sonoras: siempre se repite, pero nunca se repite.

"Gunbuster" y "Gundam 0080" son el triunfo del nuevo estilo Mikimoto. "Macross II" sería la tragedia, como veremos en el MangaZone que viene.

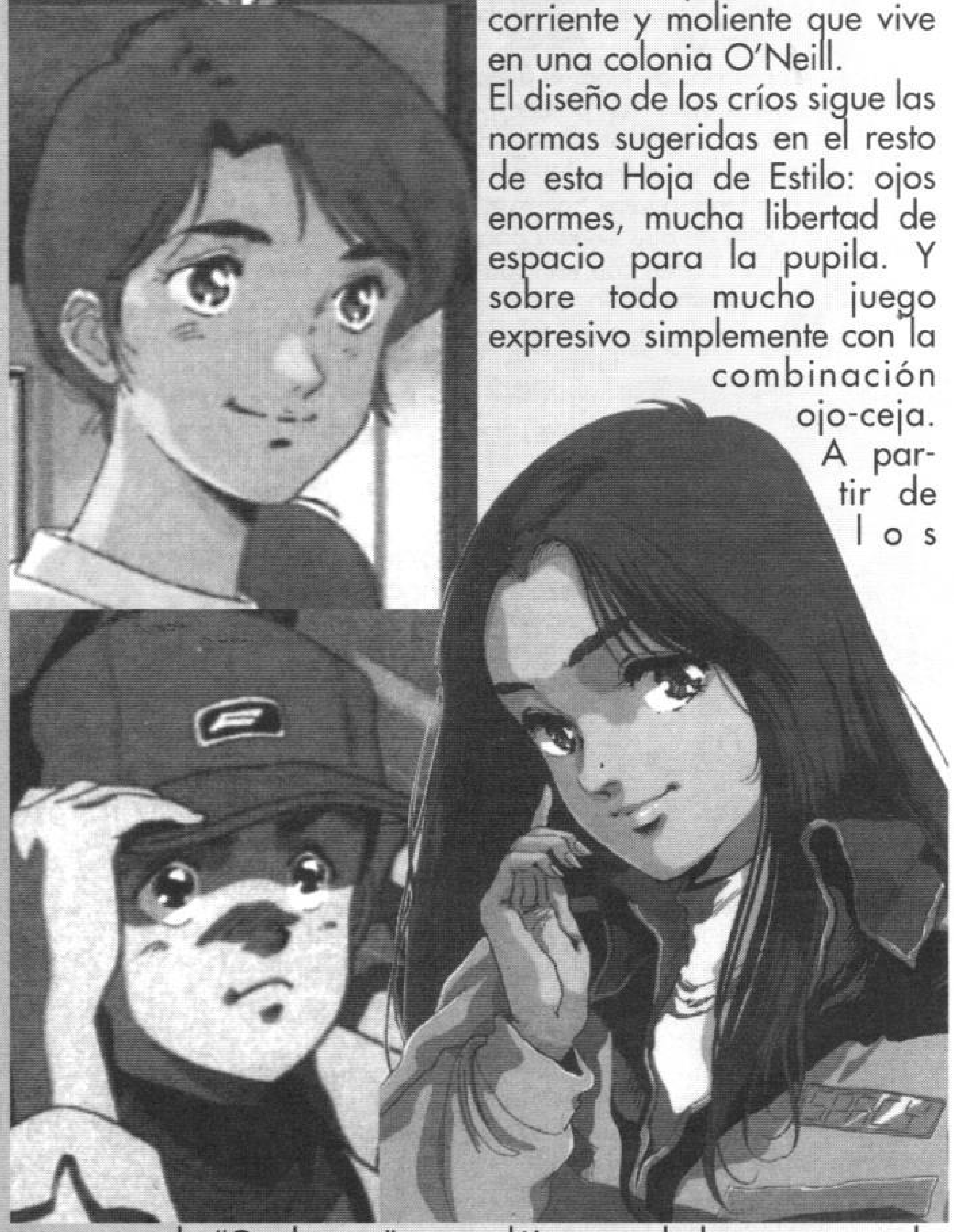
Y, finalmente... ¿El renacer en "Macross Plus"?





La diferencia fundamental entre "Gunbuster" y "Gundam 0080: War in the Pocket", a nivel de diseños de personajes, es que la primera pedía personajes instantáneamente carismáticos para una narración epico-cósmica-PepsiCola-mutante-StarTrek, mientras que en la segunda se trata de todo lo contrario: intentar realizar un "Esperanza y Gloria" del universo Gundam. La guerra civil solar desde los ojos de un niño corriente y moliente que vive en una colonia O'Neill.

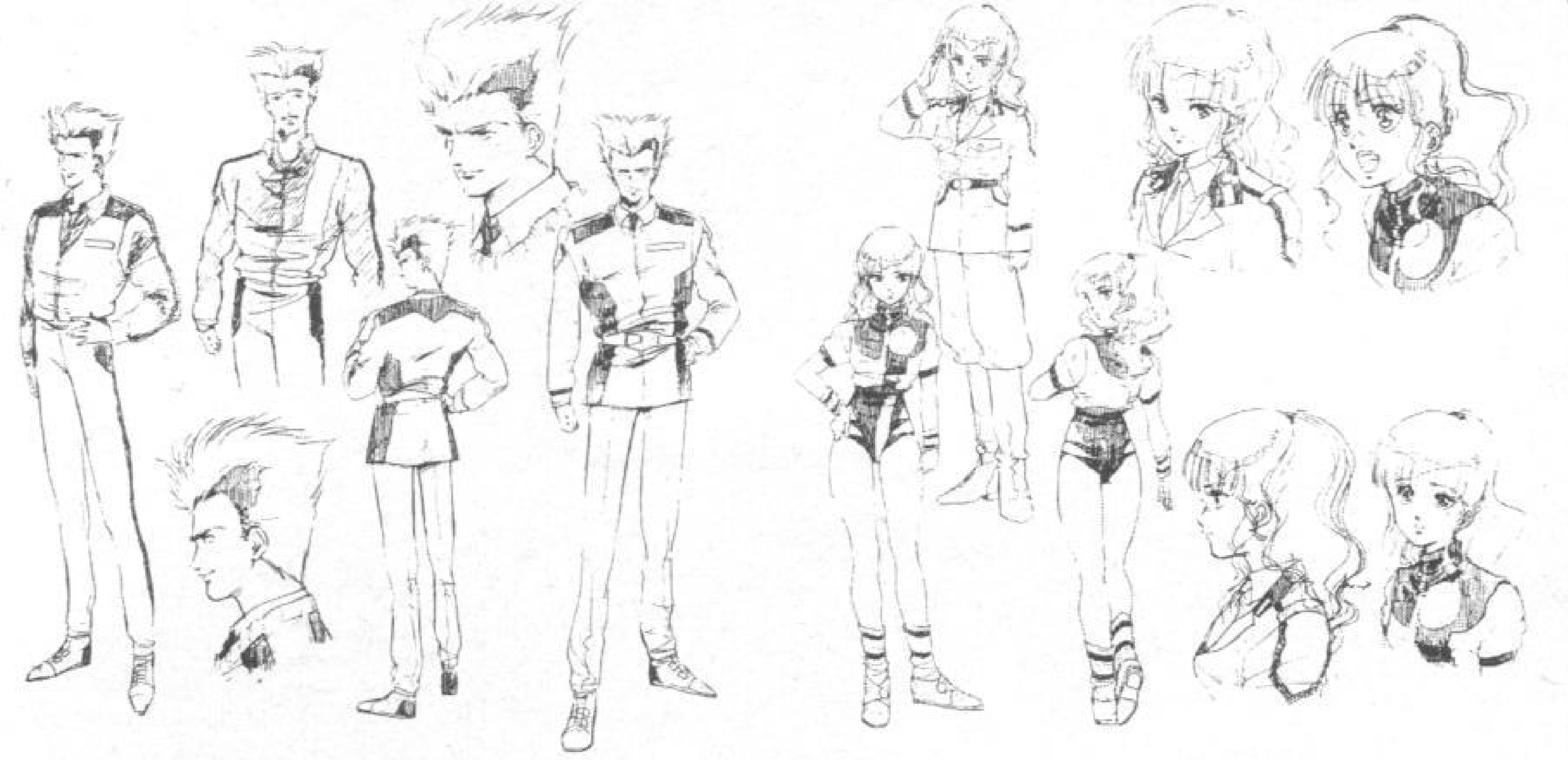
El diseño de los críos sigue las normas sugeridas en el resto de esta Hoja de Estilo: ojos enormes, mucha libertad de espacio para la pupila. Y sobre todo mucho juego expresivo simplemente con la combinación ojo-ceja.



A partir de los esquemas de "Gunbuster" ya podéis ver todo lo que se puede jugar.

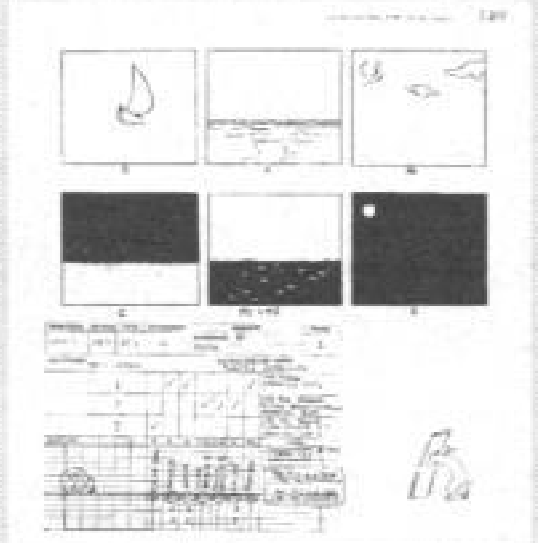
"Gundam 0080" exigía específicamente unos protagonistas adultos con un físico normal y poco espectacular. Como se ve en las fotos, los adultos podrían ser nuestros vecinos de al lado. Agradables, guapos hasta cierto punto, más bien resultones. Nada de superhéroes. Así resulta más trágico. Y como todos sabemos, en "Gundam" se trata de eso: de que lo sintamos de veras a base de encariñarnos con los personajes y ver cómo luego el guionista acaba con ellos de la manera más penosa posible.

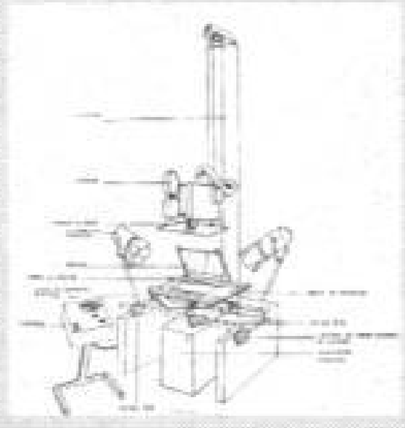
Yo sí que estoy de lo más penoso en estas Hojas de Estilo (es que me caigo de sueño). No me hagáis caso y disfrutad de los hermosos diseños del "Chara Meister" por excelencia, Haruhiko Mikimoto ("¿Charaqué?").



LA MAGIA DEL DIBUJO ANIMADO
RAUL GARCIA

Dije en el MangaZone pasado que esperaba poder iniciar un pequeño apartado de técnicas del mundo del dibujo animado. Pero casi me han ahorrado el trabajo: "La magia del dibujo animado", de Raul García, publicado por Mario Ayuso Editor (ISBN: 84-86522-14-5), es un libro asequible (a mí me salió por 2100 pesetas) pero concienzudo. Cubre todos los aspectos de una producción de dibujos animados, desde la concepción de la historia y su descomposición fase a fase hasta llegar a los dibujos animados finales. Y aún se entretiene en tecnicismos asequibles sobre porcentajes de exposición para determinados efectos especiales. Es un libro hecho por un profesional (actualmente está trabajando en la nueva producción Disney, "El Jorobado de Notre-Dame", tras participar en varias de las películas de la factoría, varias otras de Don Bluth y otros proyectos europeos y españoles).





Este libro cubre la materia básica. No ahonda en el mundo de los trucos de impresor óptico ni de la infografía, pero todo aquel realmente interesado en la materia seguro que ya está acostumbrado a buscarse la vida a partir de aquí. En todo caso, es la introducción perfecta a la técnica del dibujo animado.

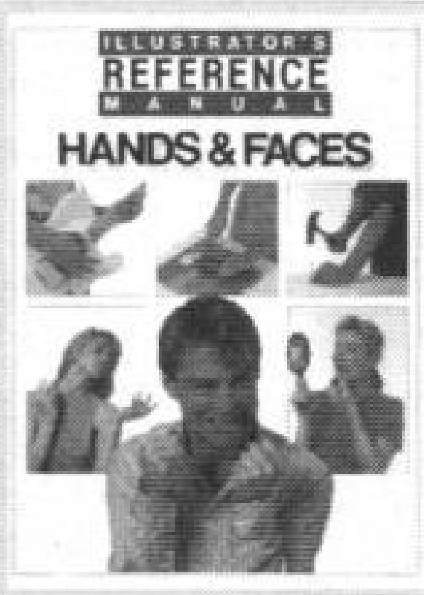
"La magia del dibujo animado" es, por así decirlo, el utilitario. "Disney Animation: The Illusion of Life" es el Rolls-Royce, a precio de ídem. Lo menciono en las Noticias USA: ha sido puesto de nuevo a la venta. Pero teniendo en cuenta que yo lo conseguí en un VIP's, aún os aconsejaría que rebuscáseis en las librerías de lance donde sepáis que venden libros de ilustración extranjeros. Podéis ahorraros más de cinco mil pesetas li acertáis.

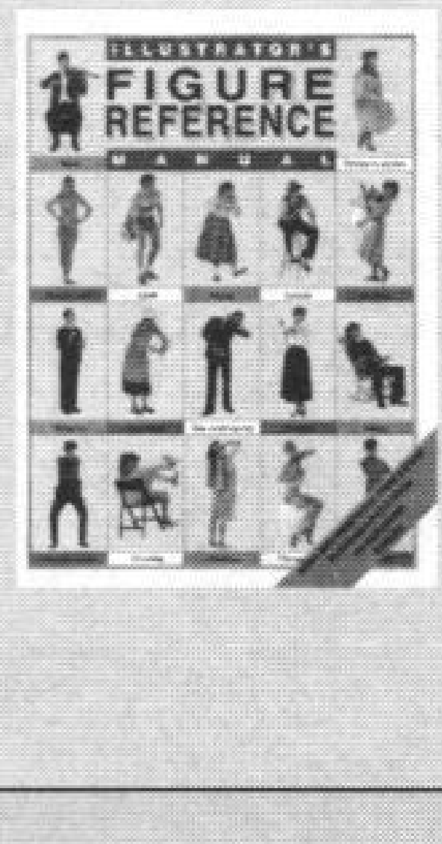
Este libro describe el método de trabajo Disney, desde sus comienzos hasta más o menos la época de "Los Rescatadores". Es decir, antes de la revolución que supuso "Los Rescatadores en Cangurolandia" (asistencia informática por un tubo, pero sin que cante) y "La Sirenita" (el regreso del gran musical animado con ganas). En resumen: que, menos el ordenador, está todo. Y cuando digo todo quiero decir historia y técnica, técnica a fondo y a tope, desde la cámara multiplano hasta las hojas-informe de cómo animar con exactitud a varios personajes de la casa.

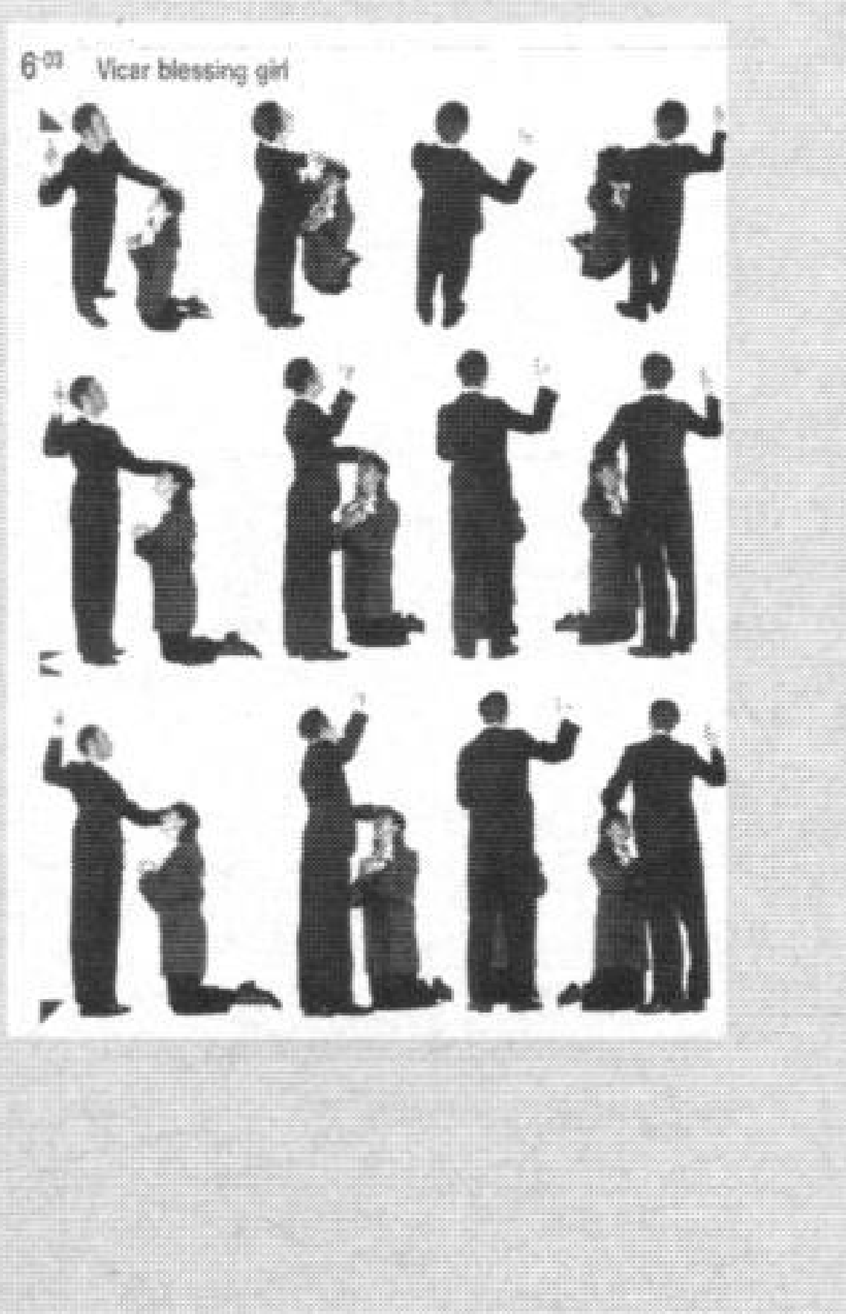
Si lo encontráis, rogad, raptad, amenazad o haced una promesa a la Virgen, lo que sea, pero habéis de conseguirlo como sea (bueno, no exactamente como sea. Niños, las actividades antes relatadas son realizadas por profesionales. No intentéis hacerlo si no es en presencia de un adulto. Make it so!).

Y dos hallazgos más en el mundo de las librerías de lance: los "Illustrator's Reference Manual" de Chartwell Books, Inc. Yo tengo dos, el "Figure Reference" (ISBN: 1-55521-033-3) y el "Hands & Faces" (ISBN: 1-55521-506-8). Se trata de manuales en los que se ha fotografiado a modelos en determinadas poses, pero haciendo esas fotos desde tres niveles de elevación (arriba, cintura y abajo) y seis ángulos laterales. El primero es de poses humanas, que van desde un simple desnudo de pie hasta una chica jugando al tenis. El segundo se concentra en expresiones faciales y operaciones con las manos. Hay otros dos más, que yo sepa: "Nudes" (desnudos) y uno sobre niños.

Hay todo un mundo por ahí, y la buena noticia es que está rebajado de precio (¿conseguirá nuestro intrépido articulista que se le incluya en un libro de citas?).







Macross Alternativo es un relato basado en la serie televisiva ROBOTECH (© Tatsunoko/Harmony Gold), y que ha sido realizado y publicado sin ánimo de lucro ni de infringir los derechos comerciales de los propietarios del producto.

na historia de Rosa María Carmona Plata

MACROSS
ALTERNATIVO

CAPITULO 12º:
TIEMPO DE REUNION

—¿Podría ver al Comandante Shator?

—¿Está citado con él?

—Oficialmente no, pero espera mi visita.

—¿Cómo se llama?

—David Angelo, Sargento del Dieciseisavo Escuadrón.

—Espere un momento. Comandante, el Sargento David Angelo solicita permiso para entrevistarse con usted.

—Que pase —contesta Shator a través del comunicador.

Con pasos seguros y elásticos, Angie pasa al despacho.

—Señor, el Sargento Angelo a sus órdenes.

—Descanse y siéntese. ¿Qué tiene que notificarme?

—La Operación Juno se ha estancado. Ayer tuvo lugar la entrevista del Cabo Phillips y al final de la misma el agente fue muerto.

—¿Muerto?

—La vida del Cabo estaba en peligro. No tuvieron otra opción.

—Entiendo.

—¿Qué proyecta que hagamos al respecto?

—¿A qué hora tuvo lugar el incidente?

—Alrededor de las 7 p.m.

—¿Por qué no fui informado inmediatamente?

—No pude localizarle.

—Sí, tiene razón. La tarde de ayer fue movidita. Imagino que la Policía Militar estará enterada de esto.

—La Teniente Nova les habrá informado.

—Mmmm. Por ahora no hagan nada. Unicamente procuren estar al tanto por si Ray se pusiera en contacto con ustedes.

—¿Qué hacemos con el cuerpo?

—¿Dónde está?

—Escondido tras unos matorrales cerca del puente Kimoshi.

—No se preocupen por él.

—¿No habrá peligro para el Cabo Phillips?

—Pensarán que él lo mató, sin duda, y quizá tomen represalias. Sería conveniente que desapareciera por una temporada hasta que la cosa se olvidara.

—Pero señor, si se marchara todo resultaría más evidente aún para ellos.

—Meterlo en prisión por unos días no resultaría extraño.

—¿Bajo qué cargos?

—¿Insubordinación? ¿Indisciplina? Eso es lo de menos. La Teniente Nova se encargará de ello.

Angie se marcha.

—Cabo Hooke, quiero ver inmediatamente al Capitán Malo —ordena Shator a su secretario.

—Enseguida, señor.

El Capitán no se hace esperar, momentos después está sentado delante de su Comandante.

—Capitán, ¿qué sabe acerca del Cuerpo Juno?

—Como superior de la Policía Militar he sido informado por la Teniente Nova.

—¿Conoce lo sucedido ayer noche?

—Sí.

—¿Cuál es su opinión al respecto?

—Es un asunto delicado. Se sospechará que estamos implicados.

—¿Cómo cree que será su próxima acción?

—No lo sé. Sería conveniente que investigásemos en el sector NW.

—¿No será muy arriesgado?

—Es necesario. S'coria es un tugurio idóneo para encontrar información.

—Está bien.

—¿El contacto con la Base S.Y.L. ha regresado ya, Comandante?

—Sí. Creo que se pondrá en contacto con los miembros de Juno muy pronto.

—Sólo nos resta el problema del cadáver.

—Encárguense ustedes de eso.

—Comandante, ¿no cree que sería mejor que no nos encargásemos?

—¿Qué quiere decir?

—Sería conveniente que la Policía lo tratase como un delito común.

—De acuerdo. Proceda como estime conveniente.

El Sistema Solar parece despejado. La Base Lunar Andrómeda sin embargo permanece alerta. Sus sistemas de control no indican nada extraño, de momento. En la sala de radares no se aprecia nada anormal.

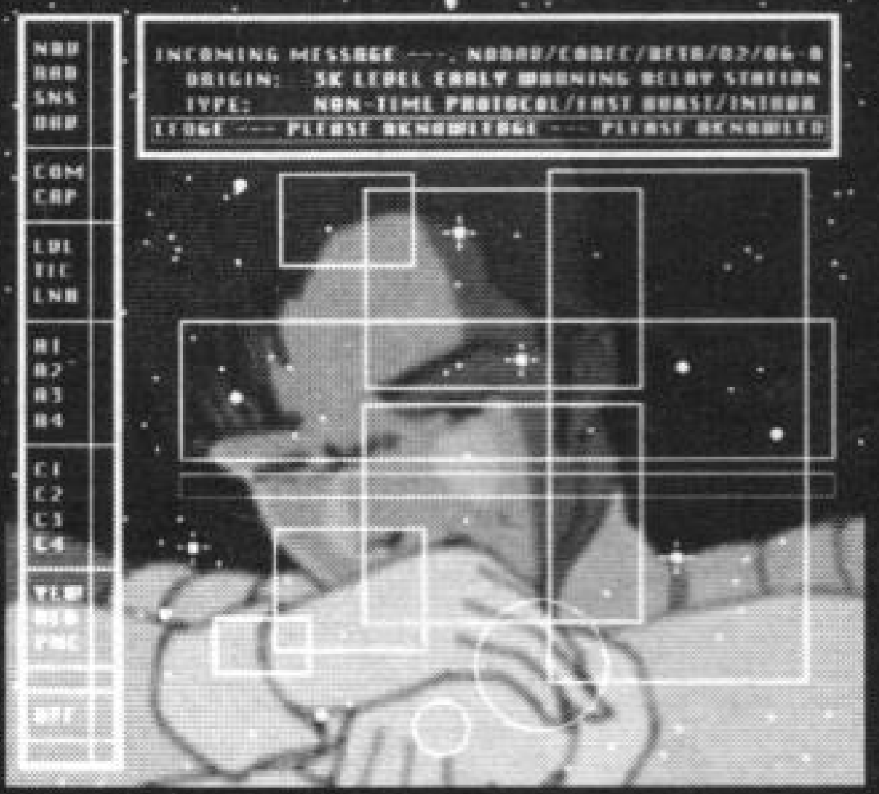
—Bip, bip, bip...

El Soldado Carmine, del Departamento de Direccionamientos Planetarios se ha quedado dormido encima de su terminal.

—Bip, bip, bip...

El pitido continúa sonando, pero Carmine no lo oye.

—Bip, bip, bip...


INCOMING MESSAGE
ORIGIN: 5K LEVEL EARLY WARNING RELAY STATION
PLEASE ACKNOWLEDGE

Un sexto sentido comienza a funcionar entonces en el durmiente. Inmediatamente despierta y se reprocha duramente el haberse quedado dormido en mitad de su guardia.

—Bip, bip, bippp, biiiiippp...

—La señal, la estoy perdiendo. Si no me doy prisa me puede caer una buena... Aquí Base Andrómeda, responda.

—...

—¡Voto a...! Aquí Base Andrómeda, responda. Por favor, responda.

—Aquí Sector 3K, llamando a Base Andrómeda.

—Ufff, menos mal... Aquí Base Andrómeda, le escucho.

—Andrómeda, hemos detectado el avance de una pequeña flotilla alienígena penetrando en el Sistema Solar. Repito, hemos avistado la presencia de naves enemigas rumbo a la Tierra.

—Entendido, Sector 3K. Andrómeda ha recibido la información. Corto.

—Corto. Click.

—¿Seguro que fue aquí, Louie?

—Tan seguro como que yo estoy vivo, Dana.

—¿Y ahora qué?

—Tenemos que encontrar pistas que nos indiquen qué fue lo que descendió de la nave en aquella ocasión.

—Pero Louie, eso es imposible. Ya hace una semana y media del incidente, todas las huellas se habrán borrado.

—Parece que sigues viviendo en el Paleolítico, Dana. ¿Para qué crees que se inventaron los detectores térmicos?

La falla Welles no es demasiado grande, pero por lo menos ofrece una panorámica perfecta del río Skeena. Desde allí, dos investigadores noveles tratan de encontrar pistas. La temperatura es agradable, si bien tiende a refrescar.

—Trrr, trrr, Louie, me estoy helando. Llevamos aquí dos horas y todavía nada.

—Tranquila, tenemos toda la tarde.

—¿Toda la tarde? ¿Crees que me voy a quedar aquí toda la tarde? Me parece que todo esto es absurdo.

—¿Absurdo?

—En fin, te doy una hora más. Si al cabo de ese tiempo no hemos descubierto nada, sintiéndolo mucho tendremos que dejarlo por hoy.

—Bueno, vale. En una hora tendré todas las muestras que necesito.

El tiempo transcurre lentamente. Dana tiene todos los miembros completamente entumecidos y tirita sin remedio. Louie ni siquiera parece darse cuenta de eso, está ensimismado recopilando datos.

—Te quedan cinco minutos.

—No me hacen falta. Ya he terminado.

—Gracias al cielo.

—Al cielo no, a mí.

—¿Qué has encontrado?

—No mucho. Sólo puedo decirte que lo que descendió de la nave fue un zentraedio.

—¿De veras?

—Siguió la senda que conduce a la desembocadura del río.

—Si no ha sabido salir de aquí habrá muerto.

—Es una posibilidad, pero te apuesto cinco a uno a que sí lo logró.

—En fin..., recapitulemos. Aterrizó, siguió el curso del río con dirección hacia su desembocadura, ¿y?

—Y se dedicó a dar vueltas sin cesar, ¿no te parece gracioso?

—No bromees.

—Pero si no bromeo, es la verdad.

—¿Entonces qué? ¿Siguió dando vueltas? A lo mejor todo esto que estamos haciendo ha sido una necedad. Todavía tenemos tiempo de encontrarlo dando la vuelta número 654,329.

—¡Qué graciosa eres, Dana! ¡No lo había notado hasta ahora!

—Sigue y no me hagas perder más el tiempo.

—¿Recuerdas aquel individuo que recogimos hace unos días en el margen derecho del río Skeena?

—Ya sé por donde vas y no te creo.

—Razona conmigo. Eso fue en el día posterior al último ataque.

—No puedo creerlo. Zore no puede ser un alienígena.

—¿Zore?

—He charlado con él en una ocasión.

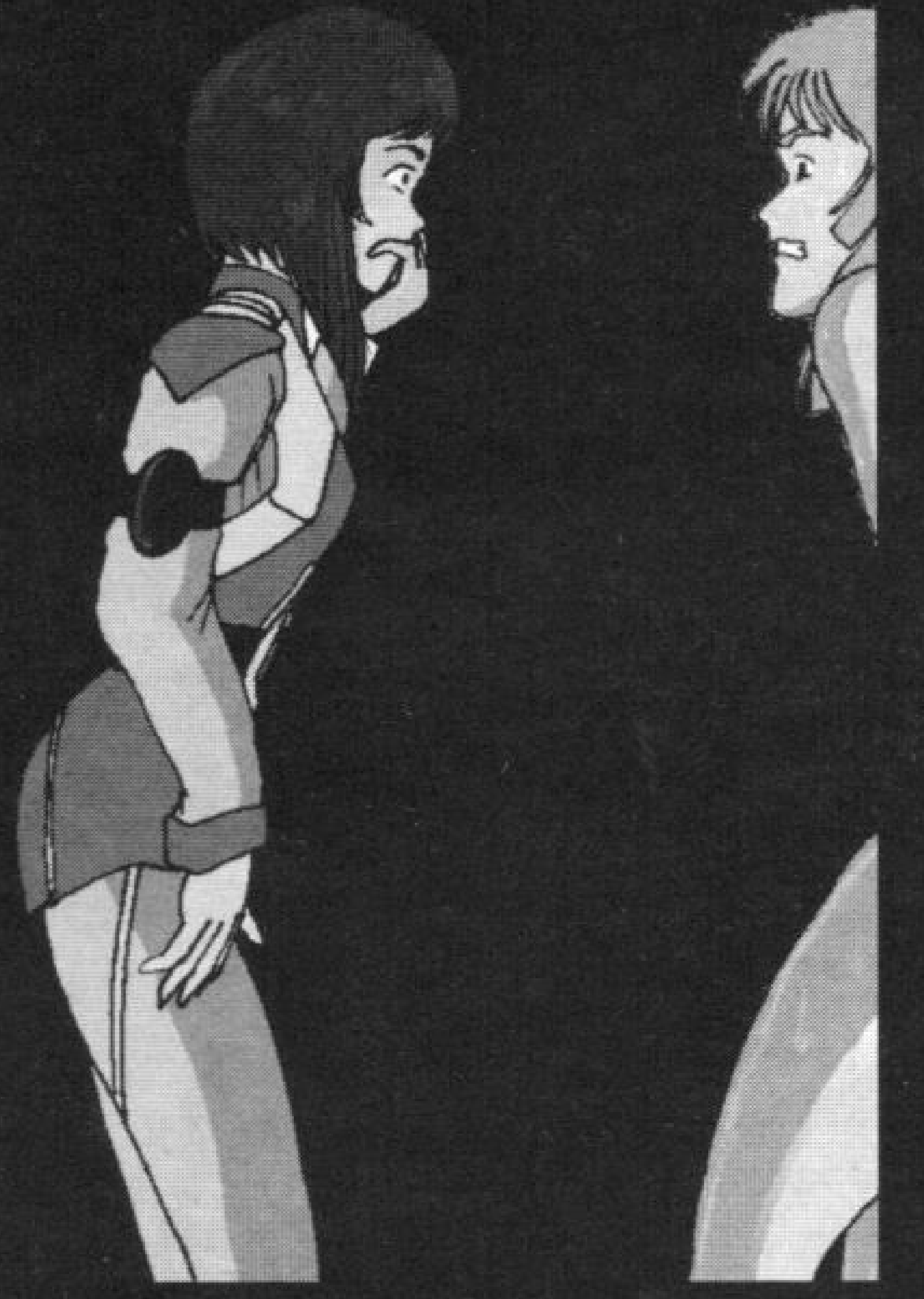
—Puedo demostrarte que estás equivocada.

Los dos jóvenes montan en sus turbocycles. Mientras conduce, Dana evoca su conversación con Zore. ¿Y si Louie tenía razón? ¿Y si era un alienígena?

Toc, toc... toc, toc...

—¡Qué raro, nadie contesta! —se dice Nova al tiempo que deja de golpetear la puerta del dormitorio de Sean.— ¿Se habrá marchado?

Hace escasamente una hora, Angie estuvo hablando con ella y le comunicó la decisión del Comandante Shator. En realidad no quería detener a Sean, pero por el momento era la única solución.



—¿Dónde se habrá metido?

—Ya va... ya va... ¿Es que uno ni siquiera puede darse una ducha en su tiempo libre? ¡Caramba, Kate! Er... Espera un momento, creo que estoy un poco impresentable.

La puerta se ha cerrado tan súbitamente como se abrió. Kate tiene aún las mejillas encendidas. ¡Qué embarazo! Sean sólo había tenido tiempo de cubrirse púdicamente lo indispensable antes de abrir la puerta. La puerta se abre de nuevo.

—Ejem. Perdona, Kate. No te esperaba y ante la insistencia de los toques creí que era algo urgente. Adelante, ponte cómoda.

—¡Qué tonta me siento! ¿Qué me pasará? Parece que no he visto a un hombre eb paños menores en mi vida. Sean pensará que soy una imbécil —se dice a sí misma al tiempo que se sienta en una silla.

—¿Qué tal estás? —inquiere Sean.

—¿Te refieres a después de lo de ayer?

—Entre otras cosas.

—Podría estar mejor.

—¿Y a qué debo el placer de tu visita?

—Desgraciadamente esta visita no es una visita de cumplido.

—¿Qué insinuas?

—En pocas palabras, vengo a detenerte.

—¿Detenerme? Tu estás mal de la cabeza.

—Son órdenes. El Comandante Shator está enterado de todo lo que pasó ayer y piensa que lo más seguro para ti en estos momentos es la prisión militar.

—¿Bajo qué cargos?

—Lo han dejado a mi elección. Lo importante es que desaparezcas por unos cuantos días.

—Soy más útil aquí. No puedo dejarte sola.

—No estoy sola. Me han comunicado la admisión de un nuevo miembro.

—¡Desde luego todo esto es de risa! Uno arriesga su vida y luego le dicen que lo mejor es que se esfume, que ya no hace ninguna falta... Vivir para ver.

—No seas tonto, Sean. Sabes que no tienes razón.

—Maldita sea.

—Hoy he de reunirme con Ray. Traerá información sobre S.A.M. Hemos quedado en entrevistarnos en la bahía Kah a las siete de la tarde.

—Tu habilidad para cambiar de tema me asombra.

—No estoy cambiando de tema. Quiero darte a entender que tu inactividad es sólo temporal. Dentro de una semana, cuando todo se calme, estarás libre. Yo te mantendré informado mientras tanto.

—Resignación. Pero... ¿y Dana? ¿Qué dirá ella?

—Te repito que es sólo por unos días.

—Ya la he abandonado en otras ocasiones. No quiero que vuelva a pasar lo mismo otra vez. Soy un miembro más del Escuadrón. Me necesitan.

—Les servirás más vivo que muerto.

—Lo que me fascina de ti, Nova, es tu sentido del humor. ¡Es un poco negro! ¿No lo habías notado?

Una figura solitaria vaga sin rumbo por la carretera. Su cara refleja cansancio, angustia, desesperación... La palidez de sus mejillas contrasta con la intensidad de su mirada. Sus pasos son inciertos, parece que tema caer de un momento a otro.

Todo está silencioso. La dorada silueta del sol calienta aún con debilitados rayos que anuncian la llegada inevitable del invierno. El paisaje es desabrido y áspero: refleja el estado del alma de la persona que a la intemperie le hace partícipe de sus más recónditos pensamientos. Un ser que se siente desamparado y aislado en un mundo que está empezando a comprender.

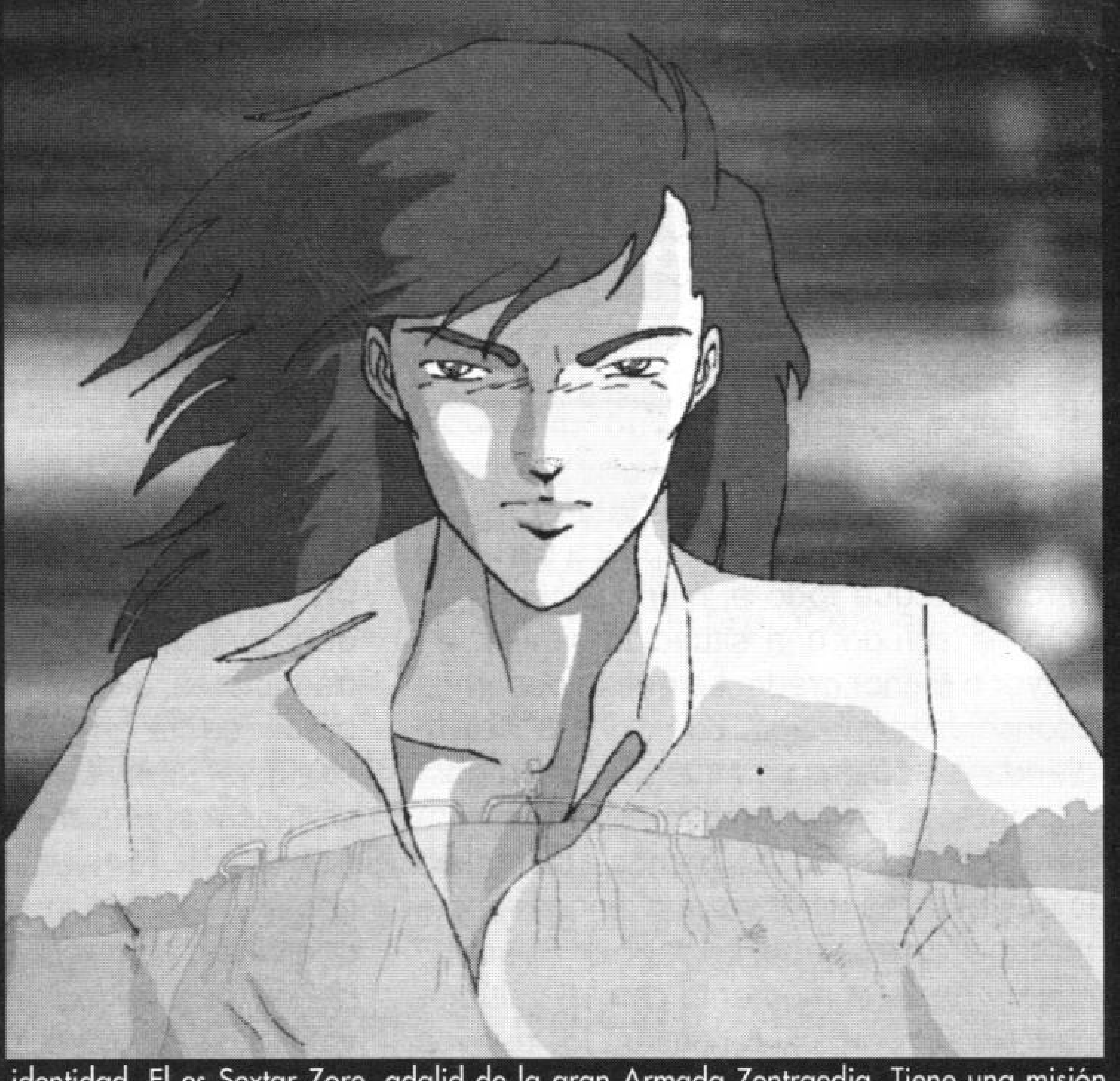
La figura se ha detenido un momento en medio de sus reflexiones. Contempla ausente la vista que se extiende a su alrededor. Su rostro bellamente perfilado rasga el horizonte. Es un joven de unos veintiocho años, alto, bien proporcionado. Sus cabellos son de color azabache, largos y desordenados. Sus ojos son grises, grises como el pelaje de los lobos que viven en las cordilleras, grises como un cielo encapotado amenazando lluvia. Sus labios son finos pero reflejan decisión y rebeldía, seguridad y desconcierto.

Su cuerpo está perfectamente diseñado. Es ligero como el del águila y fuerte como el del león, ágil como el del leopardo y poderoso como el de un pura sangre. Todo él emana atracción, pero la acerada mirada de sus pupilas... repele.

A pesar de que su yo interno está en ebullición, a pesar de que todo su ser pugna por saltar y encenderse, nada en su exterior revela su sufrimiento.

Toda su angustia se ha transformado en frialdad, todas sus emociones se han catalizado en aversión. Mientras mira la llanura que se extiende frente a él nota que todo ha cambiado. Los pájaros no le parecen tan bellos, ni los árboles tan vivos, todo lo encuentra muerto y apagado.

Su corazón no late ya con violencia. Ahora la razón sopesa la situación. Es el momento de mostrarse práctico. Aunque le pese, la memoria ha sido recobrada y tiene que adaptarse.



El, que hace escasas horas no era nadie. El, que hace escasas horas no tenía pasado. El, que hace escasas horas era feliz en su ignorancia... ha recobrado el sentido de su identidad. El es Sextar Zore, adalid de la gran Armada Zentraedia. Tiene una misión que cumplir. Una misión para la cual decidió ofrecer su vida si era necesario.

Se arrodilla. Ha visto una pequeña polilla atrapada en una red arácnida. Observa imperturbable la escena. La araña se acerca lenta pero inexorablemente a su víctima, ésta está presa y no tiene posibilidad de liberarse. La situación está clara al igual que su final, nada puede modificarlo, nada... excepto la intervención de una fuerza más poderosa. Los dedos de Zore liberan con cuidado a la polilla.

¿Por qué tiene que ser así? ¿Están los humanos irremisiblemente perdidos? Si la araña era un peligro para la polilla, cuánto más hubiera sido Zore para el pobre insecto? Tuvo en sus manos la vida de la diminuta criatura y la dejó escapar. ¿Por qué? Los micronianos están como la polilla, indefensos ante la araña macroniana.

Aunque por primera vez en su vida experimentaba sensaciones nuevas, ya tomó una decisión. Una decisión que su código de honor le impedía romper.

—Yo soy un militar. Mi existencia se centra en cumplir las órdenes que me son encomendadas. No puedo dudar ahora.

Al final había sido contaminado por los micronianos. Conocía esta circunstancia aún antes de proponerse para la misión y creía estar capacitado para rechazar la influencia. Quizá sobrevaloró sus posibilidades.

—He dejado que los humanos me contaminen, por eso dudo de mi misión y de todos mis principios.

Debe planificar su esquema de acción para llevar a cabo con éxito su cometido. ¿Qué fue lo que le dijo el Primer Maestro antes de partir?

—(Coronel Zore, se ha presentado voluntario para esta misión. ¿Está preparado para ella?).

—(¡Sí, Milord!)

—(Para llevar a buen término su objetivo habrá de relacionarse con los micronianos, vivir y pensar como ellos. Corre un gran peligro de contaminación).

—(No se preocupe, Milord, haré todo lo que esté en mi mano para impedirlo).

Una ráfaga de aire frío le devuelve a la realidad. Ha de regresar a Macross. Todo su desconcierto parece haber desaparecido. Ya ha asumido el retorno de sus recuerdos.

En sus labios aparece una sonrisa de satisfacción. Su plan está en marcha.

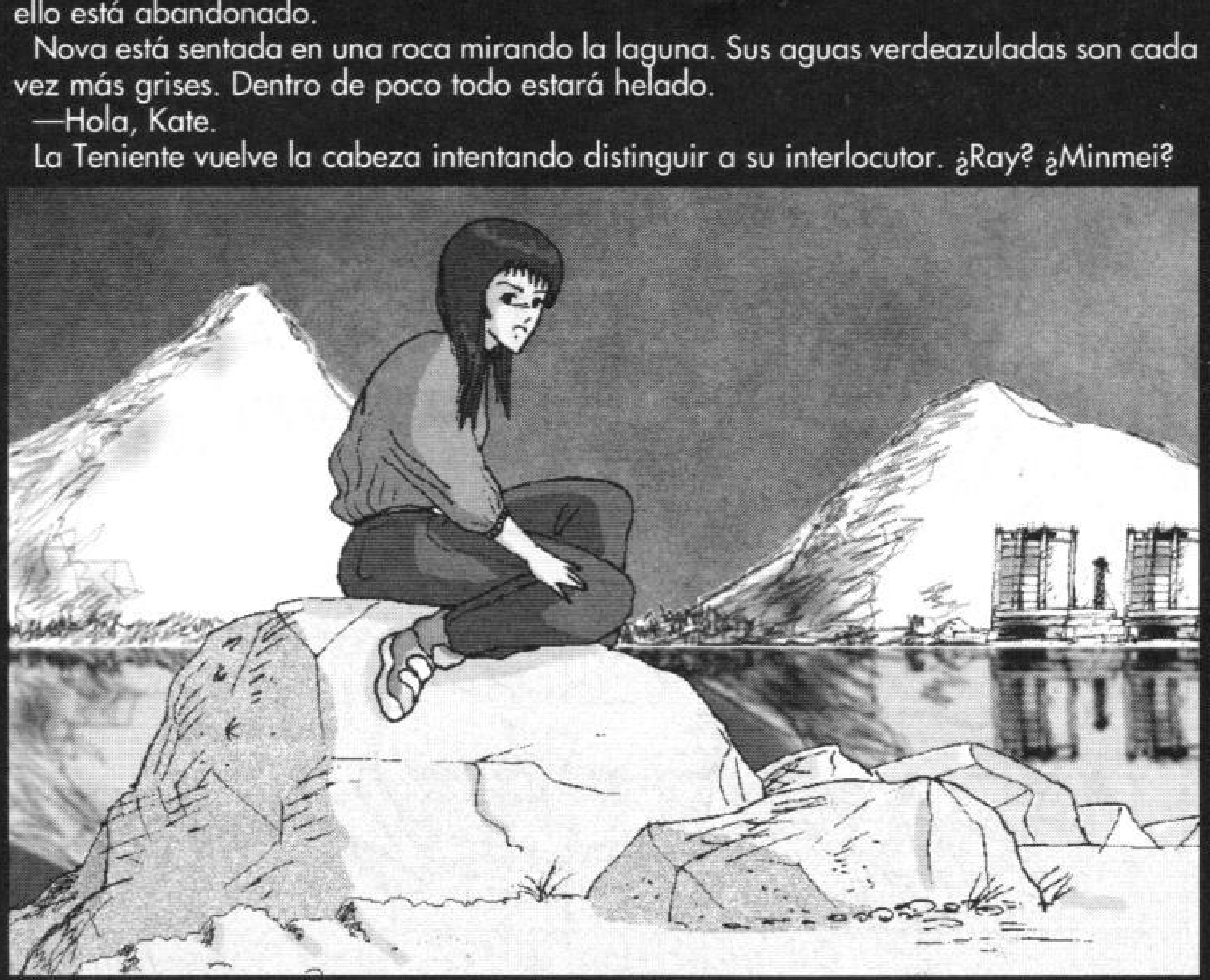
La bahía Kah es una pequeña laguna de la región. Se la denominó así porque, a pesar de estar situada en el interior, sus aguas son saladas.

Empresas inmobiliarias remodelaron el paisaje del lugar y lo convirtieron en un pequeño complejo de viviendas hace unos cinco años. Sin embargo, los ingresos no cubrieron los gastos, por ello se vieron obligados a paralizar la construcción. Hoy todo ello está abandonado.

Nova está sentada en una roca mirando la laguna. Sus aguas verdeazuladas son cada vez más grises. Dentro de poco todo estará helado.

—Hola, Kate.

La Teniente vuelve la cabeza intentando distinguir a su interlocutor. ¿Ray? ¿Minmei?



CORREO

Eva Martinez Sanchis (Valencia)

Muchas gracias por tu simpática carta. La verdad es que todo el mundo metido en esto ha sufrido una situación similar, en mayor o menor grado. Lo que te podemos aconsejar es que sigas como ahora, defendiendo tus gustos y tu integridad. Tu descripción-opinion de nosotros es una verdadera delicia. Como le digamos a Darkmind lo que piensas de él se va a hinchar hasta no caber en el cuarto. La saga de *Bastard!!* cuenta hasta el momento con 16 volúmenes. No sabemos si A3 pasará los nuevos capítulos de *Sailor Moon S*. Parece que de nuevo las asociaciones de padres han presionado para su cancelación por su "alto contenido erótico". Como lo oyes. Tiendas que vendan casetes originales de anime sólo hay en Japón, pocas, y en USA, un par. Lo mejor que puedes hacer es intentar contactar con aficionados para que te hagan copias de sus CDs (si quieren). A tal efecto publico tu dirección: **Eva Martínez Sanchis, C/Chiva, nº 10 pta. 13 - 46018 Valencia**. Clubs en Valencia sobre locos por el anime no hay, al menos no famosos. Si los hay, que contacten con nosotros, plis. Le pasamos a Juan tu colaboración para el Taller, que le va a dar una alegría (debe estar a punto de olvidarse de lo de Robur). Por cierto, estudiante de Derecho, me tienes delante. Yo estudio Filología en el aulario III. Un saludo y escribe pronto.

Guillermo Martín Pecci, Fuenlabrada (Madrid)

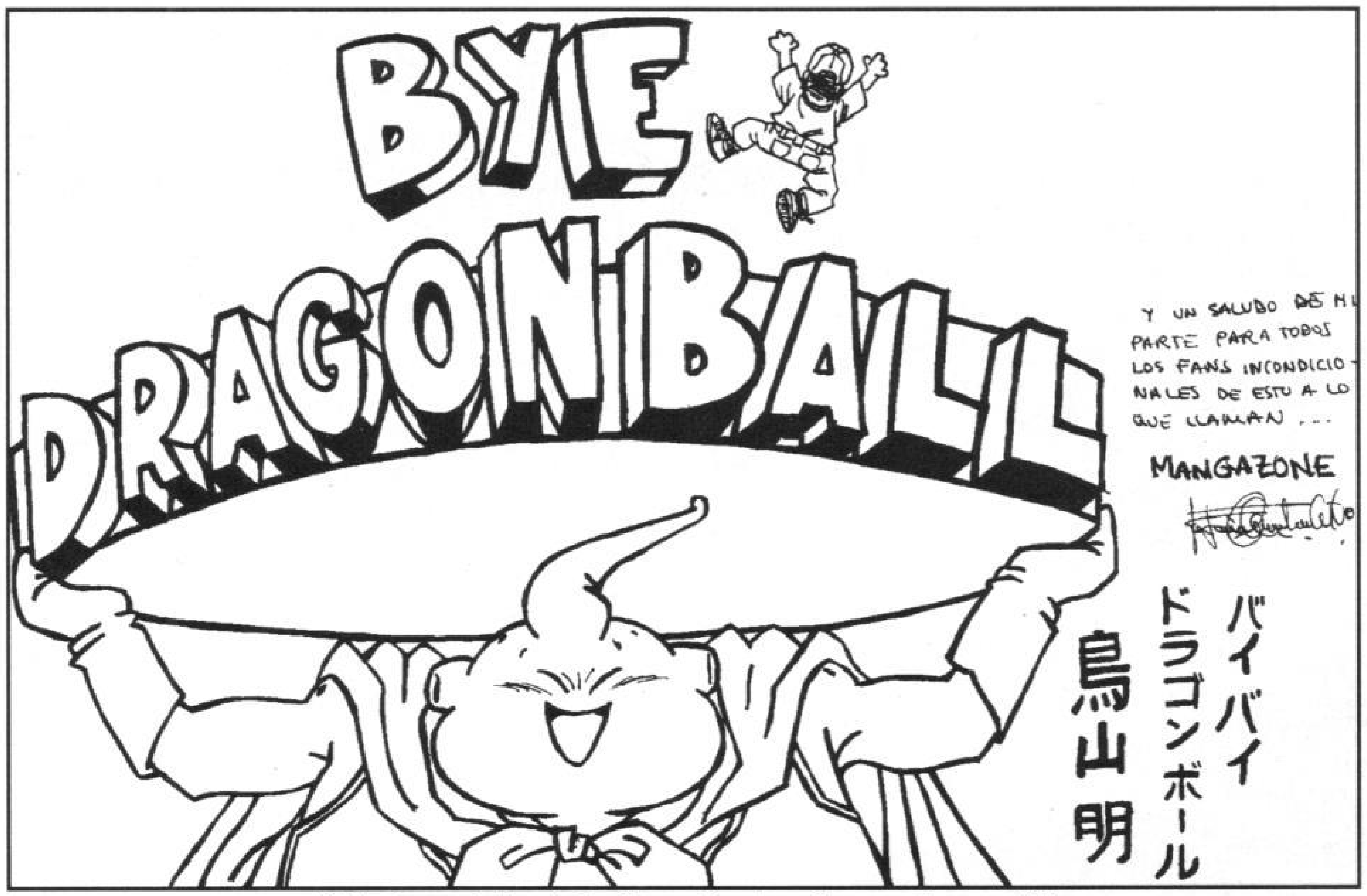
El precio de los mangas publicados por las editoriales españolas nos parece un poquito caro. No ultra-hiper-mega-caro, pero un poco altillos sí que están los precios si comparamos con países como Italia. Comprendemos todo, lo del aumento del precio del papel, que hay que pagar a articulistas, traductores, distribución... pero aun así, el precio se va un poco por las nubes. De cualquier forma los tienes en castellano. Y son los mejores mangas que puedas soñar: *Touch*, *Ranma 1/2*... Claro que la otra opción es echar mano de las ediciones originales. Normalmente, pagando 1.300 pelas (que ya es una clavada) por un volúmen de 390 yens ya te ahorras dinero con respecto a la edición española. Si pretendes tener una buena biblioteca de manga, es la opción más razonable. Y aprender japonés, también.

El *I·R·I·A Zeiram The Animation: Official Mook* puede estar en muchos lugares: Norma Cómics en Barcelona, Tonkam en París o Nikaku, en USA. Si estás realmente interesado, telefonea o faxea a cualquiera de estos establecimientos.

¿De qué va *Final Fantasy* así, a pelo? Si te refieres a la OVA, aún no hemos podido verla, pero promete. Si te refieres al argumento de los juegos... solo con el FFVI podríamos llenar ocho páginas, así que te emplazamos para un futuro artículo.

El manga nació el año 1947, en el cual Osamu Tezuka publicó su obra *Shin Takara Jima* (Nueva Isla del Tesoro). El termino «Manga» fué acuñado por el pintor Hokusai en el siglo XIX, pero el primer manga tal como lo conocemos hoy en día, con sus características actuales, fue ese mismo.

No conocemos PTAs (Parents and Teachers Associations) en España, pero sí que hay varias Asociaciones de Padres.


BYE
DRAGON BALL
Y UN SALUDO DE MI PARTE PARA TODOS LOS FANS INCONDICIONALES DE ESTO A LO QUE LLAMAN ...
MANGAZONE
バイバイ
ドラゴンボール
鳥山明

Dibujo original de Fco. Javier Corrochano Gil

Dibujo original de Marcos Limeres

Países del mundo que conozcan el manga, supongo que todos los civilizados, aunque sea en grado ínfimo. Que hayan tenido ediciones traducidas de manga japonés, Corea, China, Tailandia, (prácticamente toda Asia, de forma pirata o legalizada), Francia, Inglaterra, España, USA, Italia, y creo que ya. Se admiten correcciones. Hasta luego. Lucas.

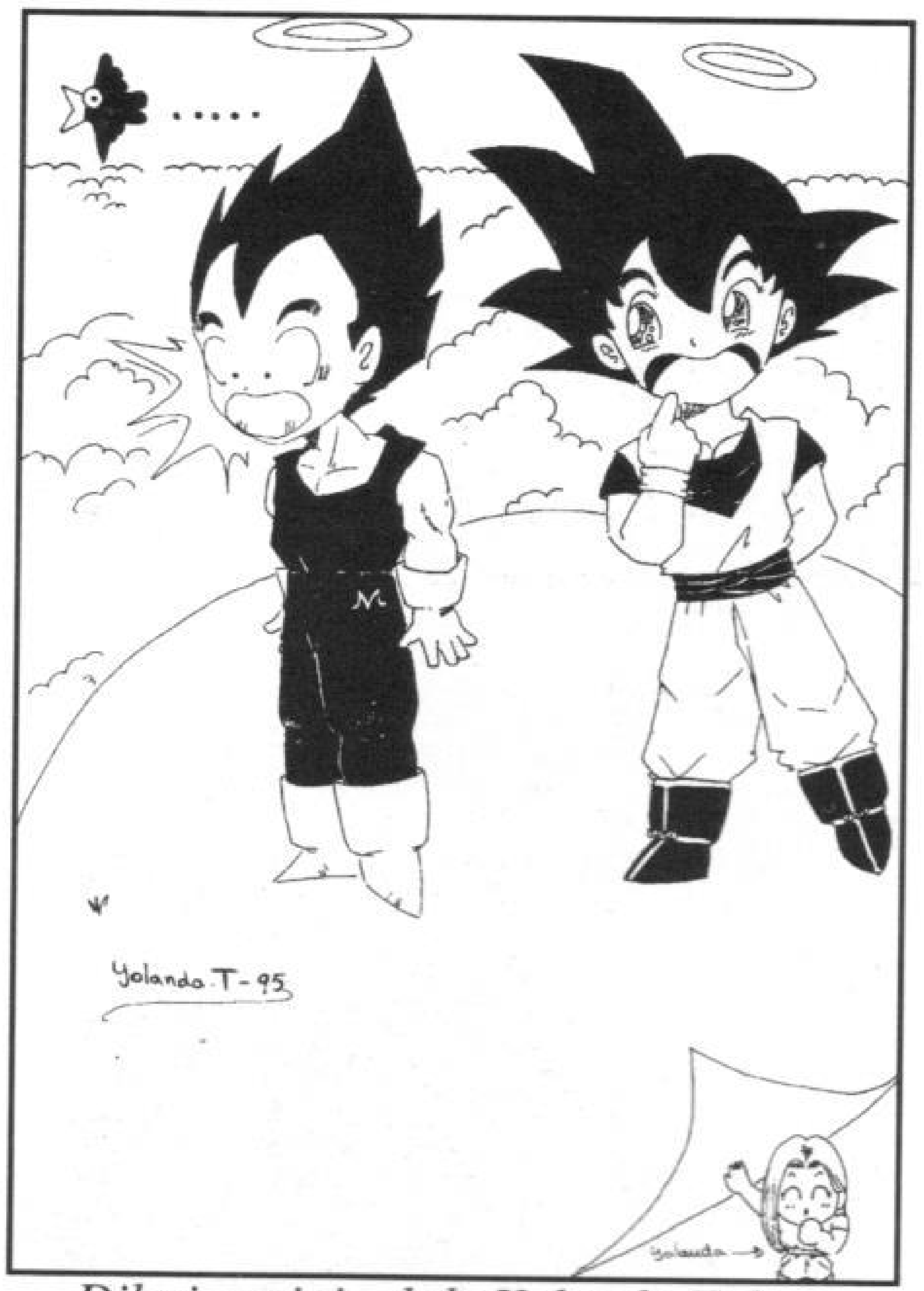
Liz y Al Fernandez Caballero (Murcia)

Liz nos envía una carta (deliecieux, todo sea dicho) en la que nos explica que ella y su hermana Al son fanáticas de las aventuras de Arslan (sigo pensando que se pronuncia Arsulan —JJ), y para corroborar este hecho nos envían una mini-obra de teatro emplazada en el universo de Arslan en la que ellas dos son las protagonistas. Espero que podamos publicarlo pronto (en este número no podemos, **lo juro**). Y ahora vamos con las pregun:

El Art Book de *Arslan Senki* debe estar o podrían conseguírtelo en los tres sitios que le he indicado al amigo Guillermo un poco antes. Y si no lo tienen, en Nikaku o Tonkam te lo pueden pedir.

No existe un episodio más de Arslan , sino dos. El OAV *Arslan Senki IV* se publicó en Japón en Diciembre de 1993. Los dos primeros episodios, disponibles en España, son filmes, y los episodios III y IV son OVAs. parece, además, que aparecerá una nueva OVA de varios episodios en Japón en breve. Más tarde o más pronto, aparecerá todo en España... espero.

Dragon Ball realmente ha finalizado en



Dibujo original de Yolanda Talens

Japón. Creo que todavía no hemos calibrado la importancia de esto... que no es ningún rumor.

Los trucos para el *Dragon Ball Z Super Butouden 2* de Super Famicom son éstos: para poder jugar con Gokuh, Broli, Zangya y Boujack, introduce ARRIBA, X, ABAJO, B, botón L, Y, botón R, A. Debes hacerlo al conectar la consola, cuando aparezcan los brazos de Gohan volando. Si te ha salido, oirás a Vegeta diciendo "Kakarotto". Para jugar en modo Turbo, con extra velocidad, aprieta el botón R del segundo pad de control y resetea la consola sin soltarlo. Cuando llegues a la pantalla de presentación los kanjis de "Super Butouden" serán de un color distinto e intermitentes. Haz lo mismo pero con los botones L y R y jugarás con más velocidad aún. Para finalizar, para jugar con los personajes minimizados, durante las conversaciones de antes de la pelea pulsa ABAJO cinco veces seguidas y oiras una señal de sonido.

Lo de la cara de Piccolo tallada en una montaña en el *DBZ 3*, yo personalmente también tengo el juego y no he visto la cara de Piccolo tallada en la cara de ninguna montaña. Este Mickyyy... Eso sí, en el *Garou Densetsu 2* de Super Famicom aparecen las caras de cuatro presidentes talladas en una montaña, en la pantalla de Terry Bogard. ¿Te sirve?

¡Ah! ¡Ah! Por fin, alguien me pregunta algo sobre uno de mis animes favoritos (espero): *Garou Densetsu*, de Masami Obari (esto sí que es anime de autor): El primer especial hablaba de la vida de los hermanos Bogard y de su lucha contra Geese Howard, el asesino de su padre Jeff, para vengarle. El segundo especial cuenta la acerbada rivalidad entre Terry Bogard y Wolfgang Krauser. Y el film cuenta la búsqueda de Terry, Andy, Joe y Mai de las toi (ropas de combate) del hombre que detuvo el paso de Alejandro Magno (no, Maicas no) hacia Asia, y de cuyo estilo de lucha derivarían más tarde todas las artes marciales del mundo.

Esperamos que nos enviéis pronto la continuación del relato de Arslan. Y si podéis grabar la actuación en vídeo, podríais enviarnos una copia. Si no tenéis cámara, os venís un día las dos y os grabamos ¿vale? Por cierto, si tú pronuncias tu nombre «Lis», el katakana de tu nombre sería リス, pero si pronuncias «Liz» (como supongo) debes escribir リズ, y el de tu hermana sería アル. Hasta pronto.

Salvador Rebollido Amigo, de Santiago de Compostela (La Coruña)

Los CDs de la Banda sonora de Ranma 1/2 cuestan unos ¥3.000 de media, aunque hay algunos, como el *Doco First*, que vale unos ¥1.500. Ahora bien, el precio en pesetas o en dólares depende de dónde lo compres.

La obra *Ano Ko ni Wink*, de Yoshimasa Watanabe, se compone de un sólo volúmen. En cuanto a las parodias eróticas de *Dragon Ball* y *Sailor Moon*, Javi te pondrá al día. Adelante, fistro.

Esas parodias (como todas las demás) no son de fácil acceso, ya que muy pocas de ellas son editadas de forma habitual, y su círculo de distribución es muy restringido. Tan sólo algunas pocas (como las incluidas en la serie "Moon Child", sobre Sailor Moon) llegan a ser editadas por editoriales y comercializadas al "por mayor" (de hecho, en el último Ficomic arrasaron). De todos modos, una buena muestra de dojinshi erótico la puedes encontrar en los volúmenes "Bishojo Dojinshi Antology", de la editorial Amatoria, donde se recogen historias sueltas de los dojinshi ero-paródicos más destacados. Las tiendas los están importando (a precios canallas) —JJ.

Existe un CD con la banda sonora completa de *Kurenai no Buta* (o *Porco Rosso*, como le llamáis por aquí), y su número de referencia es TKCA-30596, editado por Animage Records.

Bastard!!, de Kazushi Hagiwara, se publica en los especiales de Shonen Jump de Primavera, Verano Otoño e Invierno, y sólo muy de vez en cuando aparecen episodio en el shukan (el semanario).

¿Cómo que en qué episodio termina Dragon Ball? **Ah, pero ¿ha terminado?**

El Libro Akira Toriyama Exhibition cuesta cerca de 3.000 yens (no recuerdo el precio exacto). Oye, si te lo compras, ¿me dejarás verlo?

Yse acabó el correo, no sin recordaros la dirección a la que debeis dirigir vuestras cartas: **Apartado de Correos 12319, 46080 Valencia.** Y no olvideis poner sólo eso en el sobre. *See you!*

Luis Alís Ferrer
Ayudó con lo guarro: JJ

Dibujo original de Gabriel Martín López

Algunos de vosotros nos conocéis personalmente y nos habéis preguntado por vuestras respuestas en los concursos y al no tener vuestras cartas hemos indagado en Correos. Debido a problemas en Correos, algunas de las cartas que nos habéis enviado durante los 3 últimos meses no las recogimos en el apartado de correos ya que nos estaban metiendo por error algunas cartas en una casilla equivocada. El error está corregido pero nos hemos encontrado con unas cien cartas extras este mes. Debido a ésto tendremos que alargar un poco la entrega de los premios hasta que revisemos todas las cartas ya que un gran número de estas pertenecen a alguno de los concursos. Si no ocurre algún otro percance los resultados podréis tenerlos en el número 21 de MangaZone. Pero para tranquilizar a la peña ahí van algunas de las cartas que acabamos de recoger, no se han perdido:

CARTAS Y DIBUJOS

JOAN C. ALVAREZ VICENS (2 cartas) (Barcelona)
VICENTE IBAÑEZ ARANSAY (Barcelona)
FRANCESC GALLEGO (Barcelona)
RAMON ORDIALES PLAZA (Bilbao)
JESUS CASTRO LOBOS (Cordoba)
SALVADOR REBOLLIDO AMIGO (La Coruña)
GUILLERMO MARTIN PECCI (Madrid)
GABRIEL MARTIN LOPEZ (Madrid)
CHIPCHASER (Madrid)
JUAN CARLOS RAMOS GOMEZ(Madrid)
CESAR PINGARRON DURAN (Madrid)
ANTONIO GUERRERO BARBA (Málaga)
LIZ FERNANDEZ CABALLERO (2 cartas) (Murcia)
SUSAN DE VEGA (Oviedo)
MARCOS LIMERES AGUIN (Pontevedra)
GUSTAVO ARIAS VAZQUEZ (Pontevedra)
FRANCISCO JAVIER CORROCHANO GIL (Toledo)
JAVIER HERRERA (Valencia)
EVA MARTINEZ SANCHIS (Valencia)
ROBERTO SAMPER MARTI (2 cartas) (Valencia)
YOLANDA TALENS FURIO (9 cartas) (Valencia)

CONCURSOS

SALVADOR JOSE POMARES CORTES (Alicante)
ELENA PEREZ PINAR (Alicante)
JULIO CESAR HERNANDO GOMEZ (Barcelona)
JOSE CORONADO LOPEZ (Barcelona)
JOSEP M. PORTA ABAD (Barcelona)
CARLOS PALANCA FLAQUE (Barcelona)
JUAN BLANCO FONDO (La Coruña)
MIGUEL A. FERNADEZ FERNANDEZ (Granada)
EMILIO BUESO CABALLERO (Granada)
GABRIEL MARTIN LOPEZ (Madrid)
RUTH CONDE (Madrid)
RUBEN GARCIA HERNANDEZ (Madrid)
JOSE MANUEL ROBLEDA TIEDRA (Madrid)
CRISTIAN ALONSO PALMA (Madrid)
ALBERTO CAMARGO GARCIA (Madrid)
JAIME REGUART OYARBIDE (Madrid)
JULIAN HERNANDEZ LOPEZ (Madrid)
CESAR PINGARRON DURAN (Madrid)
FERNANDO MELON TERRAN (Madrid)
PEDRO MONASOR NAVARRO (Madrid)
MANUEL ORTEGA VICENTE (Madrid)
BENITO SANCHEZ CRUZ (Murcia)
ANDRES VARRAL PAN (Pontevedra)
SERGIO GARRIDO ALONSO (Pontevedra)
JOSE ANTONIO GULIAS VARELA (Pontevedra)
XESUS MANUEL MARTINEZ OTERO (Pontevedra)
BERNABE CEDRES EXPOSITO (Sta. Cruz d. Ten.)
LUIS ENRIQUE REGIDOR DOMINGUEZ (Sevilla)
ROBERTO SAMPER MARTI (Valencia)
JOSE GOMEZ ZAMORA (Valencia)
YOLANDA TALENS FURIO (Valencia)
MARIO MARTINEZ ALVAREZ (Valladolid)
JOSE FRANCISCO LEDO PAN TIERNO (Vigo)

Santiago Forés "MoonHunter"

Cutey Honey

©Go Nagai/Dynamic Productions·TOEI Video